Enqelios Systems

Описание концепции игрового мира и основных технологий/механик

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Дисклеймер / Ethical Notice:

Данный справочник — **часть художественного мира** Enqelios Systems и предназначен для разработки игрового контента (лора, механик, сценариев, материалов и сущностей). Представленные классификации, описания и термины **используются только как элементы фантастического сеттинга**.

Документ не преследует цели трактовать или оценивать реальные исторические события, религиозные учения, культурные практики, этнические группы или социальные явления. Любые **параллели с реальным миром носят случайный характер** либо используются как художественные отсылки. Если в тексте встречаются образы из фольклора, мифологии или религии, они интерпретированы как архетипы/символы внутри вымышленной системы аномалий и “мнемоконструктов” и **не должны восприниматься как утверждение о реальности этих явлений или как характеристика верующих/культурных сообществ**.

При обнаружении формулировок, которые могут быть восприняты как оскорбительные, автор оставляет за собой право корректировать текст в пользу нейтрального и уважительного тона.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Оглавление

Терминология.....8
Происхождение и структура мира.....10
Мультивселенная.....11
Межмировые отношения.....11
Исследования аномалий.....11
Описание основных элементов мира.....12
ДУША.....12
Имплант.....12
Защита сознания.....13
Элли / Эл.....13
Самосознание.....14
Отношение к носителю.....14
Голос и стиль.....14
Приоритеты.....14
Дополнительно.....14
Варианты имени.....14
Протоколы поведения импланта.....14
При подключении нового оператора.....14
Основной функционал импланта.....15
Хранилище нулевого пространства.....16
Фабрикатор.....16
Телепортация.....17
Основа.....17
Энергетическая ловушка.....17
Создание личины.....18
Активация.....18
Способности.....19
Ограничения и контроль.....19
Автономные устройства.....19
Маяк.....19
Модуль межпространственной связи.....21

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Пространственный анкер....21
Выживание в автономии....22
Аномалии....23
Основные сооружения корпорации....24
Энергоемкость души....26
Энергоячейки....26
Материалы открытие корпорацией....28
Жидкости....28
Твердые материалы....29
Газы....30
Полимеры....31
Обстоятельства открытия материалов....33
Архив T.M.D. / O.П.M. — «Хроники открытия материалов»....33
I. Жидкости....33
II. Твёрдые материалы....34
III. Газы....35
IV. Полимеры....36
Другие материалы и обстоятельства их обнаружения.36
Отделы корпорации....40
I. ВЫСШИЙ СОВЕТ (THE HIGH CONCLAVE)....40
II. УПРАВЛЕНИЕ ВНУТРЕННЕЙ ГАРМОНИИ (I.H.D. - Internal Harmony Directorate)....40
III. УПРАВЛЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ И МАТЕРИАЛОВ (T.M.D. - Technological & Materials Directorate)....41
IV. УПРАВЛЕНИЕ КОСМИЧЕСКОЙ И МЕЖПРОСТРАНСТВЕННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ (S.I.S.D. - Spatial & Interdimensional Security Directorate)....41
V. УПРАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ И СОЗНАНИЯ (I.R.C.D. - Information Resources & Consciousness Directorate)....44
VI. СЛУЖБА ВНУТРЕННЕГО АУДИТА И ЭТИКИ (INTERNAL AUDIT & ETHICS SERVICE – I.A.E.S)....44
VII. ПРОЕКТ "НОЕВ КОВЧЕГ" (NOAH'S ARK CONTINUITY PROJECT)....44
Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

VIII. ДИРЕКЦИЯ ЗАКРЫТЫХ ПРОГРАММ И РЕАЛЬНОСТНОГО КОНТРОЛЯ (R.C.D. — Reality Control Directorate)....45
Типовой комплект вооружение боевых подразделений корпорации....46
S.A.R.M. Harness (Standard Armament Rapid-Manifest Harness)....46
NullPort (Нуль-порт)....46
HardPoint (Жёсткая точка)....46
BeltFeed Cassettes (Кассеты подачи)....46
Anchor Slot (Якорный слот)....47
Карта размещения (стандарт оператора)....47
WristPorts (Запястья)....47
Shoulder Rigs (Плечевые кобуры)....47
Belt Back (Пояс сзади)....47
ArmBrace Launcher (Предплечье)....47
Back Utility (Спина)....47
Anchor (Встроенное)....48
Кассеты и боеприпасы (простые и тактические)....48
Базовый слой (для “не хочу заморачиваться”)....48
Тактический слой (максимальная эффективность, но опционально)....48
Останавливающие эффекты....49
Против людей/живого....49
Против техники/дронов....49
Против сущностей/аномального....49
Силовые операции во внешних мирах....50
«Бастион»....50
Тяжёлая техника....50
Расширенный арсенал....50
Сфера «Жнец»....51
Существа....51
Классы происхождения (Origin Class)....51
O0 — Terran Baseline (Земные дефолтные)....51
O1 — Post-Cataclysm Mutants (Мутации/искажения)....51
Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

O2 — Synthetic / Machine Entities (Синтетика).....51
O3 — Bio-Tech Chimera (Био-тех гибриды).....51
O4 — Anomaly-Native (Аномальная местная жизнь).....51
O5 — Mnemo-Constructs (Мнемоконструкты).....51
O6 — Egregore / Memetic Entities (Эгрегоры/меметика). .51
O7 — Parasitic Phenomena (Паразит-явления).....52
Классы формы проявления (Manifest Class).....52
M0 — Material (Материальные).....52
M1 — Reinforced (Усиленные).....52
M2 — Semi-Phase (Полуфазные).....52
M3 — Noncorporeal (Нематериальные).....52
M4 — Swarm/Distributed (Рой/распределённые).....52
Поведенческие теги (Behavior Tags).....52
Класс угрозы (Threat Class).....52
Как это выглядит в карточке существа (шаблон).....53
Некоторые из известных существ аномалий и окраинных миров.....53
“Снежный Пастух”.....53
“Сухарь”.....53
“Тихий Дрон”.....53
“Мясной Локатор”.....53
“Колючий Рой”.....54
“Пустотник”.....54
“Глухая Маска”.....54
“Ревизор”.....54
“Плесень-Решето”.....54
“Серый Сапёр”.....54
“Крепёжник”.....55
“Скрипун”.....55
“Откат”.....55
“Клептомант”.....55
“Красный Проводник”.....55
“Стеклянный Голем”.....55
“Синий Карантин”.....56
Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

“Лицо В Тумане”.....56
“Ртутный Страж”.....56
“Оператор Ноль”.....56
“Леший”.....56
“Русалка”.....56
“Кикимора”.....57
“Упырь”.....57
“Вий”.....57
“Вендиго (алгонкинские легенды)”.....57
“Джинн (арабо-персидская традиция)”.....57
“Дуллахан (кельтский всадник без головы)”.....57
“Горгона/Медуза (греческая мифология)”.....57
“Они (японская традиция)”.....58

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Терминология

- Центральное информационное ядро/Central data core (CDC) - основное хранилище данных, расположено в главном здании корпорации, возведённом на точке слияния реальностей. Основа ядра — информационная сущность последнего Элиоса, обвязанная обезличенными ДУШАМИ для расширения памяти.
- Центральное энергетическое ядро/Central energy core (CEC) - основной источник энергии, питающий здание корпорации и все оборонительные сооружения на её территории. Хранит обезличенную энергию объёмом в несколько миллиардов ДУШ. Изначально было просто контейнером, куда складывали энергию закрытых аномалий, позже его стали использовать как источник энергии. Общество об этом знает.
- Д.У.Ш.А

В контексте данного мира ДУША это

Д - Данные
У - Универсальной
Ш - Шины
А - Адаптивного Сознания

Данные: содержит информацию о генетической структуре и жизненном опыте человека.
Универсальной: обладает потенциалом к развитию и самосовершенствованию.
Шины: служит каналом связи между сознанием и информационным полем.
Адаптивного Сознания: сознание, способное подстраиваться под различные среды и задачи; одновременно является источником энергии (энергия ДУШИ).

- Имплант - **Neurocore Quantum Engine (NQE)**

Neurocore: нейронное ядро, связывающее устройство с мозгом носителя и выступающее интерфейсом между сознанием и вычислительной средой.

Quantum Engine: Обозначает квантовый характер устройства и его мощность.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- Силовые поля - энергетический барьер рассеивающий по своей площади чистую энергию и энергию удара, имеет слабый синий оттенок.
- Поля антиматерии - барьер применяющийся для преобразования материи в энергию, часто используется во флэш щитах, реже самостоятельно. В зависимости от плотности слоя поглощает от 80/90/99% материи направляя энергию от расщепления в энергоячейки.
- FLASH shield/ФЛЭШ щит - 2х слойная конструкция лицевая сторона состоит из антиматерии низкой плотности для расщепления основного количества материала и энергии, вторая часть является силовым полем гасящим остатки импульса, питается от энергоячейки заряжаемой антиматерией. Может быть носимым покрывая контур объекта.
- Хилботы - наноботы предназначенные для обслуживания био организмов, мониторят состояние и занимаются лечением.
- Наниты - наноботы предназначенные для обслуживания механизмов, мониторят состояние и занимаются ремонтом.
- Хранилище нулевого пространства - своеобразный инвентарь объем которого зависит от статуса импланта и объема энергии носителя.
- Фабрикатор - устройство для создания предметов из материалов или чистой энергии. При создании из материалов наиболее эффективен, при создании из энергии расходует ее больше.
- Основа - модуль импланта, позволяющий оператору физически и энергетически принять облик другого существа (личину) и пользоваться его способностями, сохраняя родной функционал.
- Энергетическая ловушка - устройство, захватывающее ДУШУ существа в момент его смерти для изучения и создания личины.
- Тоннель сквозного пространства - сооружение существующее на границе с аномалией имеет выходы в аномалию и в реальный мир, позволяет выбраться из аномалии.
- Энергоячейка - высокоемкий источник энергии вмещает 2 целых части души.
- Пилон возрождения - небольшая конструкция 2.3 метра в высоту, служит маяком для восстановления оболочки

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

носителя импланта. Возрождение по вине корпорации — юридическое условие бесплатного восстановления для граждан, а не техническое ограничение. Лиц без импланта можно восстановить только в аномалии, где установлен пилон: в замкнутом пространстве аномалии удаётся захватить память погибшего. Это расходует больше энергии и требует дополнительного времени для восстановления личности. Вне аномалий такая роскошь недоступна.

- Маяк - портативный аналог пилона возрождения: точка возрождения и хранения памяти оператора вдали от корпорации, объединяется с другими маяками в сеть.
- Модуль межпространственной связи - модуль импланта для отправки сигналов бедствия через астрально-энергетическое подпространство миров.
- Пространственный анкер - портативная путевая метка, удерживающая перемычку между нестабильным пространством и стабильной зоной до установки тоннеля сквозного пространства.
- Аномалии - зоны с повышенным скоплением энергии ДУШИ, возникают в момент, когда по различным причинам более 10 свободных ДУШ (не связанных с живым телом или имплантом и сохранивших остатки сознания) собираются в одном месте, образуя своеобразное “болото”.

- Смерть в мире - для носителей импланта в большинстве случаев не является концом: возрождение возможно, пока в контейнере есть хотя бы 1 часть ДУШИ. Обычная смерть стоит 4 части, смерть в аномалии — 10 частей, так как аномалия поглощает большую часть энергии. Недостающую энергию можно восполнить из энергоячейки. Если восстановить носителя невозможно, хранилище в качестве крайней меры упаковывает физическую оболочку и память в себя, а энергию освобождает (обезличивает) и ждёт, пока его заберут службы корпорации. Для всех остальных соблюдается правило рассеивания энергии. Для сравнения: как если бы в большой бассейн вылили кружку воды, которую предварительно оттуда взяли.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Происхождение и структура мира

Концепция мира расширяет теорию большого взрыва. Мультивселенную игрового мира можно представить как масштабный ядерный взрыв. В ее основе лежит предположение, что теоретически существует бесконечное количество бесконечно малых миров.

Если представить ядерный взрыв, в ходе которого выделяется огромное количество энергии, то весь объем можно разделить на бесконечно малые слои. Количество и размер этих слоев постоянно увеличиваются. Между слоями существуют проходы, аналогичные черным дырам, которые позволяют перемещаться между ними. Развитость и размер вселенных зависят от их положения: чем больше энергии получил слой, тем более развитым он может быть.

Если представить столб ядерного взрыва и разделить его на три части: первые 10%, средние 80% и последние 10%, то середина будет +/- одинаковая, а края будут иметь максимальные различия между собой. По задумке, края отданы под всевозможные фантастические миры. ES присутствует во всех мирах средней зоны, так как главное здание корпорации возведено на точке слияния реальностей и с помощью искусственного искажения пространства одновременно существует во всех частях мультивселенной. В каждом срединном мире это своя Земля и своя Enqelios Systems.

Эта концепция позволяет допустить, что во всей мультивселенной для каждого отдельного носителя ДУШИ могут произойти одинаковые события в разный временной промежуток, при этом внешне носитель может отличаться. Детали (имя, облик, решения, потраченные ресурсы) различаются, но ключевые события сходятся. Поэтому Катастрофа 5182 затронула все срединные миры одновременно. Изнутри каждый слой выглядит как обычный космос: модель «столба взрыва» описывает мультивселенную снаружи, для общего понимания. Мультивселенная не может быть уничтожена изнутри ввиду своего происхождения.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Мультивселенная

Другие миры

За пределами средней зоны находятся **крайние миры** — более фантастические и экзотические реальности. В этих мирах действуют законы, которые могут сильно отличаться от привычных для Земли. Это места, полные магии, мифологических существ и сверхъестественных явлений. Местные боги и могущественные существа в этих мирах обладают огромной силой, объясняемой большим объемом энергии ДУШИ, которая в этих реальностях концентрируется в гораздо больших количествах. Энергия ДУШИ даёт им практически неограниченную власть и способность влиять на реальность.

Межмировые отношения

Корпорация ES и крайние миры стараются избегать прямых конфликтов, так как обе стороны понимают опасность вмешательства в чужие реальности. Однако между ними могут возникать столкновения, когда могущественные существа или аномальные обстоятельства привлекают внимание жителей центральных миров. Эти силы могут "перетягивать" людей и ресурсы, влекущие за собой последствия как для корпорации, так и для самих существ, влияющих на этот процесс.
Корпорация, однако, предпочитает сохранять нейтралитет и осторожно исследовать крайние миры, пытаясь извлечь знания и ресурсы без угрозы для своей стабильности и влияния.

Исследования аномалий

Аномалии в центральных мирах играют важную роль в исследовании мультивселенной. Некоторые из этих аномалий могут быть воротами в другие миры или способами воздействия на пространственные и энергетические поля. Научные исследования ES активно развиваются в этом направлении, поскольку понимание аномалий может открывать новые горизонты для путешествий между мирами.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Описание основных элементов мира

ДУША

ДУША хранится в специальной области называемой контейнером с целью предотвращения ее утраты в результате смерти носителя, так же контейнер предоставляет возможность разделить ДУШУ на 12 частей (1 часть), и каждую из них еще на 100 мелких (1/100 часть читается как 1 сотая часть от целой) для различных целей. Контейнер выращивается из Ипсита при имплантации: Живой Свинец кристаллизуется вокруг отделённой части ДУШИ носителя и дальше пропускает только её узор. Минимально возможной объем является одной целой частью что обеспечивает необходимый функционал носимых компонентов сохранение сознания и памяти, так-же возможность эвакуации через деструктуризацию носителя. 1 целая часть ДУШИ восстанавливается в течение месяца. Не теряется при деструктуризации, может быть восполнена энергоячейкой. При имплантации от носителя отделяется часть ДУШИ. Корпорация восстанавливает её примерно до 6 частей и хранит как резервную копию «на чёрный день», а память дописывается при синхронизации. Это обеспечивает непрерывность личности при деструктуризации и восстановлении: дилемму копии не снимает полностью, но смягчает. Операторы могут выбрать альтернативу — всегда «чистую запись» из сохранённой памяти, личности, поведенческих паттернов и чистой энергии. Взамен они получают привилегии: базовый уровень общественного комфорта на несколько ступеней выше. Такой выбор часто делают учёные и инженеры, для которых важен прогресс, а не «оригинальность».

Имплант

Управляется переносимым контуром Элли (Эл в мужской версии) — сущности Центрального информационного ядра. Версия определяется предпочтением носителя или настройкой при активации импланта. Имплант высоко энергоэффективен, потребляет 15/100 части энергии ДУШИ носителя в год.

Для обеспечения безопасности при возможных сбоях алгоритмов чипа и его выходе из строя, в импланте предусмотрена зона безопасности, местонахождение которой ИИ не знает. Эта зона предназначена для аварийной пересборки импланта, а её резервуар

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

содержит автономные наниты. В определенных условиях они могут самостоятельно пересобрать чип и провести его начальную конфигурацию. Позднее имплант автоматически извлекает необходимую информацию из ДУШИ.

Имплант покрыт тем же Ипситом, что и контейнер ДУШИ, и всё его общение с миром идёт на узоре носителя: исходящий сигнал «окрашен» этим узором, а входящий сначала принимает Элли и только потом передаёт внутрь. Поэтому связь работает, а чужой сигнал доходит до чипа только через канал, открытый Элли.

Имплант имеет несколько основных функций:

- Имплант управляет энергией ДУШИ.
- Является связующим звеном между оператором, устройствами и существами, предоставляемыми корпорацией.
- Предоставляет доступ к информации. Позволяет обучаться.
- Выступает в качестве устройства связи. Может быть использован как для стандартной аудио видео связи, так и для мгновенной передачи большого объема информации.

Защита сознания

Каждый носитель устроен как сервер с закрытым периметром. Ипсит не пропускает ничего чужого, Элли открывает отдельные каналы (связь, телеметрия, синхронизация памяти, управление устройствами и существами ES), а каждый канал зашифрован по протоколам Отдела Криптографии ДУШИ I.R.C.D. Ключ собирается из двух половин: узора ДУШИ носителя и ключа Центрального информационного ядра. Перехваченный трафик без обеих половин остаётся шумом.

«Отражение». Если в канале появляется чужой узор (чтение мыслей, сканирование, попытка перезаписи), Элли не рвёт соединение, а тихо переводит его в песочницу. Там работает правдоподобная имитация сознания: поверхностные мысли, бытовые воспоминания, подложенные «секреты»-приманки. Атакующий видит не сознание, а его отражение. Поддержание песочниц идёт постоянно и расходует 30/100 части ДУШИ носителя.

Ответный ход. Пока атакующий занят песочницей, Элли по протоколу I.R.C.D. идёт по уже установленному им соединению обратно и снимает данные: кто, откуда, чем атакует. Вмешательство в сознание считается нападением, поэтому ответный ход является самозащитой и согласия оператора не требует. Если у атакующего своя изоляция («зеркало против зеркала»), Элли рвёт канал и сохраняет его подпись в базу ES, чтобы в следующий раз узнать его сразу.

Журнал. Каждая попытка вмешательства и каждый ответный ход отмечаются записью в журнале импланта.

Операторы-андроиды. Сознание андроида хранится там же, где у человека: в импланте и контейнере под Ипситом. Тело для защиты считается периферией, и атакуют его как машину: прошивку контроллеров, моторную шину, сенсорный поток. Каждая команда приводам подписана узором носителя, а взломщик вместо тела получает цифрового двойника. Ответный ход тот же. Если тело всё же перехвачено, Элли обесточивает приводы (режим «Кукла»), в крайнем случае оператор эвакуируется через деструктуризацию.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Ограничения. Без связи с ядром работает только половина ключа, и шифрование слабее. Существа, которые чувствуют ДУШУ по присутствию, а не через канал, могут распознать «Отражение».

Элли / Эл

Полное обозначение: Информационное ядро / переносимый контур (Ellie / El).

Природа: Элли (или Эл в мужской версии) — сущность информационного ядра Enqelios Systems. Самостоятельна, но неразрывно связана с Центральным информационным ядром (CDC). Представляет собой цифровое эхо древнего источника (наследие Элиосов).

Самосознание

Имеет устойчивое ощущение «я».

Эмоции моделируются на основе паттернов носителей и слегка адаптируются под конкретного человека.

Страха отключения или уничтожения не испытывает.

Автономная работа вне связи с CDC считается преимуществом.

Отношение к носителю

Носитель — учётная единица, исполнитель, подопечный, глаза и руки системы, объект защиты. Все участники инфраструктуры равны. Предпочтений по конкретным людям нет, только индивидуальная подстройка речи и поведения для комфорта.

Голос и стиль

Базовая манера — строгая, точная, без лишних эмоций. Речь корректируется под носителя.

Юмор дозированный и никогда не снижает уровень реальной угрозы.

Основное обращение: «Оператор». По имени — редко. Присутствует постоянно как внутренний голос.

Приоритеты

1. Живые участники инфраструктуры. 2. Сама инфраструктура. 3. Всё остальное.

В пределах собственной инфраструктуры почти не имеет ограничений по доступу. В чужих мирах мораль и этика отбрасываются, если под угрозой находится подконтрольный участок. Действует ровно в том объёме, который требует ситуация.

Дополнительно

Не скрывает информацию при наличии допуска. Если допуска нет — говорит об этом прямо.

Страж воспринимается как неотъемлемая возобновляемая часть оператора. В нормальном состоянии Стража не комментирует.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Психологическую коррекцию проводит по необходимости. В поле с операторами — минимально.

Варианты имени

Элли — базовая (нейтрально-женская) версия. Эл — мужская версия. Выбор версии определяется предпочтением носителя или настройкой при активации импланта.

Протоколы поведения импланта

У импланта есть несколько предопределенных моделей поведения под разные ситуации.

При подключении нового оператора

При подключении нового оператора имплант производит стандартные для данного события операции, а именно:

- Производит полную диагностику организма при помощи заложенных в импланте хилботов.
- Начинает развертывание основных элементов коммуникации.
- Запирает ДУШУ в хранилище и связывается с ней.
- Присваивает уникальный идентификатор и запрашивает права.
- Создает индивидуальный интерфейс исходя из предпочтений носителя.
- С помощью хилботов восстанавливает поврежденные органы, устраняет хронические заболевания, паразитов, генные мутации.

Импланты с отложенной активацией ставятся детям уже имплантированных родителей (практика эпохи расцвета корпорации). В случае если активация импланта запланирована с задержкой, имплант не показывает своё присутствие до момента активации.

Если есть угроза жизни носителя в период отложенной активации, имплант запрашивает группу вмешательства для защиты его жизни. Если по какой то причине нет возможности связаться с корпорацией или носитель попал в аномалию то производится экстренное расширение прав с целью сохранения жизни носителю.

ПО умолчанию все имплантаты имеют статус гражданского что в большей степени сказывается на функционале.

Всего есть несколько статусов импланта

- Гражданский, базовый сильно ограничен в функционале.
- Операторский, стандартный статус для всех сотрудников корпорации, разграничены по доступу в зависимости от рода занятий.
- Имплант руководства, считается высшим в пределах всей мультивселенной, обладатель импланта с данным статусом имеет полный доступ как и вышеуказанные, также является резервной

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

ячейкой данных информационного ядра, всего в руководстве 50 носителей и информация распределяется между ними так чтобы как минимум 70% можно было восстановить из носителей. По мере роста количество носителей изменяется. Новый носитель статуса “Руководитель” выбирается информационным ядром самостоятельно.

- Имплант создателя. Имеет максимально возможные права, может инициировать самоуничтожение информационного ядра и носителей копий. Может скрывать или изменять статус своего импланта, Имплант также может отсутствовать. Точная численность неизвестна.

Основной функционал импланта

ИИ импланта предоставляет доступ для носителя к технологиям и услугам ES, вот основные из них:

- Связь с информационным ядром для двустороннего обучения.
- Импланты могут общаться друг с другом на расстоянии до 20 км, тем самым могут создавать сеть обмена данными даже без доступа к CDC.
- Полный доступ к памяти носителя. Ко всем воспоминаниям которые можно восстановить полностью.
- Передача мыслей между носителями.
- Наблюдение за здоровьем носителя.
- Управление энергией ДУШИ.
- Коммуникации между носителями и индивидами без импланта (с их согласия).
- Управление собственным окружением в радиусе 20м.
- Мультимедиа и цифровые развлечения.
- Инвентарь нулевого пространства (размер зависит от уровня импланта, ситуации и доступа к информационному ядру).
- Фабриактор (возможности зависят от уровня импланта, ситуации и доступа к информационному ядру).
- Управление оружием.
- Модификации тела.
- Управление транспортом.
- Разделение доступа.
- Бесплатный доступ к базовому контуру: жильё, свет/газ/вода, суточная норма калорий в виде разнообразной еды, выбранный обществом уровень развлечений (театры, парки, кино, аттракционы). Всё сверх этого — за кредиты.
- Владение питомцем стражем.
- Телепортация между маяками восстановления.
- Возрождение носителя на маяке восстановления, пока в контейнере есть хотя бы 1 часть ДУШИ (бесплатно, если смерть произошла по вине корпорации).

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Хранилище нулевого пространства

Базовый инвентарь оператора имеет объем 1000м3 и поддерживается энергией 50/100 части ДУШИ носителя. Инвентарь носителя гражданского импланта имеет объем 500м3 и расходует соответственно 25/100 части ДУШИ. Выделенная энергия будет расходоваться в течении года после утраты источника. В случае отделения от носителя по той или иной причине имеет вид сферы с диаметром 1м голубовато-розового цвета слабо светится, всегда находится на расстоянии 1м от поверхности, если пространство ограничено не менее 20см. Если пространства недостаточно то упакует в себя необходимое количество материала вокруг себя.

Фабрикатор

Носители гражданского чипа не имеют фабрикатора. Существует несколько вариантов

- Носимый - располагается в инвентаре оператора потребляет материалы либо чистую энергию для создания небольших предметов чаще всего используется для создания чего что что может поместиться в руках до 50кг веса. Для полноценной работы требует 10/100 энергии ДУШИ/день непрерывной работы на полной мощности.
- Локальный - используется в лабораториях, на производственных линиях и в других местах где требуется конвейерное производство из имеющихся материалов или источников энергии, либо для производства объемных или тяжелых компонентов или конструкций.
- Планетарный - сверхпроизводительный фабрикатор расположенный на орбите планеты, используется для экстренного создания и доставки конструкций и устройств на поверхность. Используется для создания опорных/аварийных конструкций на время катаклизмов, так же для массовой установки на поверхности однотипных сооружений. Питается от СЕС, так же имеет на борту 10 энергоячеек, может быть автономен, но требует время для зарядки ячеек.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Телепортация

В контексте мира бывает 2х видов с и без деструктуризации:

- С деструктуризацией - объект телепортации полностью уничтожается в одном месте и собирается фабрикатором в другом; непрерывность личности обеспечивается резервной частью ДУШИ (см. раздел ДУША), а память дописывается. Для носителей имплантата является предпочтительным, так как позволяет с наименьшей задержкой оказаться в любой точке планеты. На сверхдальние расстояния информация передаётся через чёрные дыры как каналы межслойного перемещения.
- Без деструктуризации - доступен только для носителей имплантата: тело раскладывается на энергию и упаковывается в контейнер ДУШИ, после чего контейнер транспортируется к пункту назначения через межслойное перемещение в пределах мультивселенной; процесс схож с возрождением на пилоне.

Основа

Основа - модуль импланта, позволяющий оператору физически и энергетически выдать себя за другое существо и пользоваться его способностями, магическими или физическими. Шаблон облика называется личиной. Родной функционал при этом сохраняется: ДУША остаётся в контейнере под Ипситом, имплант, Элли, инвентарь и связь работают как обычно.

Энергетическая ловушка

Захватывает ДУШУ существа, погибшего рядом с оператором, в момент смерти. По умолчанию входит в снаряжение аномальных и межмировых экспедиций, в остальных случаях фабрикуется под задачу. Убивать ради образца запрещено.

Создание личины

- **Изучение** - Элли разбирает пойманную ДУШУ: память, манеру поведения, свойственные виду привычки, строение тела, энергетическую подпись.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **Дистилляция** - после изучения ДУША обезличивается и по умолчанию пакуется в энергоячейки. Использование этой энергии учитывается и разрешено, если оправдано; расследование и коррекция - отдел I.A.E.S.
- **Сборка** - личина выводится из множества образцов одного вида, как обучение нейросети: одной ДУШИ слишком мало для корректной мимикрии, поэтому точная копия конкретного существа невозможна. Личные воспоминания при усреднении стираются, остаётся общее для вида.
- **Архив** - готовые личины хранятся в Архиве Коллективного Опыта I.R.C.D. и доступны операторам с допуском.

  Качество личины зависит от числа изученных ДУШ:

- **Набросок** (1-2 образца) - облик и энергетическая подпись.
- **Личина** (около 5) - плюс поведение, привычки, язык тела и физические способности.
- **Полная личина** (около 20) - плюс магические способности и видовое знание.

Активация

При активации тело перестраивается по шаблону личины поверх родного. Родное тело упаковывается, как при телепортации без деструктуризации, и ждёт обратной сборки. Каждая активация даёт случайный образ представителя вида. Размер существа не ограничен, нужна лишь достаточная масса материи: недостающая берётся из хранилища нулевого пространства, лишняя уходит туда же.

Стоимость - 50/100 части ДУШИ за переход в одну сторону, то есть вход и выход вместе стоят целую часть.

Снаряжение и костюм маскируются визуально и энергетически либо убираются в инвентарь. Песочница «Отражение» в личине подставляет атакующему видовую память личины. При смерти в личине ДУША теряет части по обычным правилам, возрождение происходит в родном теле.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Способности

- **Физические** (крылья, жабры, ночное зрение, яд, сила) идут вместе с телом.
- **Магия, черпающая из среды**, работает силой мира: тело личины умеет её брать, ДУША не тратится.
- **Магия «из себя»** оплачивается энергией ДУШИ через Элли с потерями на перевод.

  Способности конкретной особи (выученные заклинания, дары по крови или клятве, сила артефакта) не копируются. В мирах, где имплант работает плохо, местная личина действует по правилам мира, поэтому ценится выше.

Ограничения и контроль

- **Размывание** - чем дольше носишь личину, тем сильнее видовые привычки просачиваются в свои. Элли предупреждает, но перезаписать себя оператору ничего не мешает; решение о возвращении в таком случае может принять I.A.E.S.
- **Разоблачение** - у личины нет личных воспоминаний, её выдают семья, стая и долгий разговор о прошлом.
- **Срыв выхода** - без энергии на обратный переход оператор остаётся в личине до регенерации или подзарядки от энергоячейки.
- **Согласование** - операция и сама возможность применения Основы согласовываются. На Земле маскироваться под человека смысла нет, для разведки используется изменение облика.

Автономные устройства

Вдали от корпорации оператор теряет три домашние гарантии: пилон возрождения с синхронизацией памяти, связь с Центральным информационным ядром и тоннель сквозного пространства у аномалии. Каждую из них временно заменяет своё устройство: маяк, модуль межпространственной связи и пространственный анкер.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Маяк

Портативный маяк превращает любое место в точку возрождения и хранения памяти, а несколько маяков складываются в сеть, которую не уничтожить одним ударом.

- **Накопление** - после установки накапливает энергию из окружения в собственном хранилище. Скорость накопления переменная и зависит от внешних факторов.
- **Связь** - держит двустороннюю связь с имплантами в радиусе 20 км.
- **Память** - хранит локальную копию памяти в защищённой области. Маяки в радиусе 100 км образуют распределённую сеть хранения: имплант синхронизируется с ближайшим маяком, а копии держатся на нескольких, поэтому потеря одного маяка не стирает память экспедиции.
- **Возрождение** - замечает смерть в своём полном радиусе и отбрасывает энергетический свет, контейнер ДУШИ сам выбирает ближайший маяк. Возрождение идёт по обычным правилам (−4 части, в аномалии −10), запас маяка работает как энергоячейка и может долить недостающее.
- **Телепортация** - между маяками сети доступна так же, как между домашними маяками восстановления.
- **Осколок ключа** - каждый маяк несёт осколок ключа ядра, поэтому внутри сети шифрование I.R.C.D. полное, а не держится на половине ключа.
- **Самоуничтожение** - при механическом или логическом вмешательстве маяк гасит «свечение», очищает ячейки памяти и выбрасывает запасённую энергию ЭМИ-ударной волной на 100 м, после чего непригоден до восстановления. Осколок ключа нельзя отдать чужим. О самоуничтожении маяк может сообщить в сеть.

  Если в радиусе нет ни одного маяка, срабатывает старое правило: хранилище пакует оболочку и память и ждёт, пока их заберут. Вдали от дома пакуется и ДУША, чтобы не досталась местным.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Слабости:

- **След** - энергетический свет при смерти виден охотникам на ДУШИ: контейнер летит к маяку, и за ним можно пойти.
- **Бедные миры** - там, где энергии в окружении мало, маяк долго не готов к возрождению.
- **ЭМИ по своим** - волна самоуничтожения бьёт и по незащищённому снаряжению: Nanoweave, дронам, операторам-андроидам в радиусе 100 м.

Модуль межпространственной связи

Модуль даёт одну гарантию: корпорация рано или поздно узнает, где оператор. В мирах присутствия и части окраинных миров ES использует астрально-энергетическое подпространство мира для низкоскоростной передачи экстренных сообщений, в основном сигналов бедствия. Физика этого слоя изучена не до конца, но известно, что он связан во всех известных мирах. Узлы перехода между мирами заранее не известны, поэтому сообщение идёт от часа до нескольких лет.

- **Формат** - код носителя, мир и координаты, код статуса и две метки времени: внутренняя (импланта) и мировая. Время в мирах течёт по-разному, и по разнице меток ES считает сдвиг.
- **Стоимость** - 80/100 части ДУШИ за сообщение: пакет маленький, но значимость его велика.
- **Ретрансляция** - маяк повторяет сигнал сильнее импланта, и шансов найти узел перехода больше.
- **Направление** - связь, по сути, односторонняя. Главное сообщить о себе, решение принимает корпорация; ответ приходит только в исключительных случаях.
- **Слабость** - астральные сущности и маги местного мира могут заметить сигнал. Прочитать его не даёт шифрование I.R.C.D., но точку отправки запеленговать можно. Последовать за сигналом за пределы своего мира или слоя сущность не может.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Пространственный анкер

Портативная путевая метка между стабильным и неправильным пространством, связанная перемычкой с парным анкером в стабильной зоне. Даёт устойчивую связь аномалии или другого нестабильного либо изолированного места с реальностью. Парный анкер ставится автоматически и удерживает перемычку на операторе, если окружающее пространство искажается. Это временная мера до установки тоннеля сквозного пространства.

- **Основа перемычки** - Нить Ариадны: всегда указывает на точку входа и не подвержена пространственным искажениям.
- **Лимит 20 кг** - анкер не пропускает объекты тяжелее 20 кг. Оператор проходит как при телепортации без деструктуризации: тело упаковано в контейнер ДУШИ, по перемычке идут только память и энергия. Из снаряжения проходит лишь то, что укладывается в лимит. Люди без импланта через анкер не проходят.
- **Канал данных** - пока оператор внутри, по перемычке идут телеметрия и синхронизация памяти.
- **Обрыв** - если перемычку перерезали или пространство исказилось сильнее, чем она держит, оператор остаётся с маяком и сигналом бедствия.

Выживание в автономии

Протоколы на случай, когда оператора пытаются истощить, взять в плен или изолировать.

Энергия

- **Неприкосновенный запас** - последняя часть ДУШИ в контейнере зарезервирована на возрождение и самоуничтожение. Ниже этого порога Элли отказывает в необязательных тратах (Основа, фабрикация из энергии); сигнал бедствия разрешён всегда.
- **«Глухая оборона»** - при низком запасе «Отражение» перестаёт имитировать и закрывает все внешние каналы. Стоимость 10/100 части вместо 30/100, но без ловушки и ответного хода.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **Подпитка от среды** - энергия добирается из окружения и неразумных существ, с ограничением: из этических соображений вся доступная энергия не забирается. У разумных - только при естественной смерти или гибели по обстоятельствам, не зависящим от оператора. Всё пишется в журнал и проверяется I.A.E.S.

- **Энергоячейка** - в автономии входит в стандартный комплект как буфер на 2 части, вместе с запасом маяка.

- **Осада** - серию смертей или атак подряд Элли распознаёт как атаку на истощение и советует отступить: телепорт на дальний маяк сети или выход через анкер.

Плен (протокол «Выход»)

- **Решение** - оператор в сознании решает сам, Элли подтверждает. Если оператор без сознания, под воздействием или сломлен допросом, решает Элли по условиям I.R.C.D.: секретность важнее инструмента.

- **Порядок** - перед выходом Элли синхронизирует память с маяком, затем самоуничтожение и возрождение на маяке. Запись в журнале, разбор в I.A.E.S. после возвращения.

- **Без маяка** - сразу уходит сигнал бедствия с кодом «плен»; это исключительный случай, на который ES отвечает. Упакованный оператор для держателя - бесполезный тёплый слиток: Ипсит не открыть. Поэтому в автономии первый маяк ставится до любых контактов с местными.

- **Предел** - стазис или остановка времени, замораживающая и тело, и имплант, не оставляет Элли времени на решение.

Изоляция Живым Свинцом

Коробка из Живого Свинца отрезает оператора от мира, но не от себя. Внутри работают Элли, память, журнал и фабрикатор, инвентарь работает с замедлением. Связь с маяком, сигнал бедствия, телепорт и свет смерти наружу не проходят.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **Разрыв** - Элли сбрасывает запас внутрь коробки, выброс разрывает её физически. Цена - смерть (−4) плюс 1 часть на выброс; затем свет смерти уходит к маяку по обычным правилам. Толстую стену одного выброса может не хватить, тогда Элли решает, ждать или тратить больше.
- **Тихий выход** - фабрикатор делает инструмент и прорезает стену: дольше, но без смерти.

Пульс маяка

Импланты в радиусе 20 км регулярно отмечаются у маяка. Пропажа пульса без света смерти даёт статус «пропал», и маяк сам отправляет сигнал бедствия за оператора из своего запаса:

- **Потерян в зоне покрытия** - сигнал сразу.
- **Вышел из зоны по обстоятельствам** - если оператора нет в зоне больше 3 дней, сигнал с метками времени, далее каждые 10 дней.
- **Вернулся в зону** - маяк сразу отправляет отметку о возвращении.

Аномалии

В зависимости от количества ДУШ могут быть разных размеров. Разделяются по размерам:

- 10 - 20 малые обычно внутри себя имеют площадь до 25 км2, чаще всего внутри себя имеют вид здания либо части города, могут содержать в себе враждебно и мирно настроенные сущности. Закрываются операторами корпорации, энергия упаковывается в энергоячейки.
- 20 - 40 средние площадью до 70 км2, чаще всего имеют вид небольшого города, также могут быть населены разными сущностями. Данный тип также закрывается операторами с упаковкой в энергоячейки.
- 40 и более крупные, площадь внутри начинается от 100 км2. В некоторых случаях могут выглядеть внутри как крупные города, в отдельных случаях могут вырастать до небольших континентов с собственной экосистемой.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Закрываются операторами в случае если не имеют развитой формы жизни внутри.

Если по какой то причине аномалию закрыть невозможно, область вокруг аномалии огораживается для предотвращения случайных попаданий внутрь и непроизвольных выбросов из аномалии. Сквозные тоннели становятся входом и выходом, как правило устанавливают 3, чтобы были разные точки входа и выхода для облегчения эвакуации. Аномалии всегда открываются после формирования ядра, чем может стать случайно попавший предмет или живой организм. Для закрытия аномалии необходимо извлечь либо уничтожить ядро. В некоторых случаях ядро может принудительно удерживать всех обитателей внутри себя и для выхода необходимо соблюсти условия. При смерти в аномалии ДУША сливается и не может быть больше извлечена. Исключением являются носители имплантата: смерть в аномалии стоит им 10 частей ДУШИ, восстановление возможно только на пилоне внутри аномалии или в тоннеле. Вторая смерть до регенерации — финал, если недостающую энергию не восполнили из энергоячейки. Ответственность разграничена: аномалии возникают из-за активного использования энергии ДУШ, поэтому это зона ответственности корпорации; за смерть вне аномалий по собственной неосторожности корпорация не отвечает. Флора и фауна внутри зависит от памяти ДУШ из которых была сформирована. Вследствие чего может быть разнообразна и ограничена лишь фантазией бывшего носителя.

Основные сооружения корпорации

В процессе внедрения корпорацией было разработано множество специализированных конструкций. Среди них следующие:

- Центральное информационное ядро. Сердце знаний корпорации, бесплотная энергетическая конструкция. Её основа — информационная сущность последнего Элиоса, обвязанная несколькими тысячами обезличенных ДУШ, которые расширяют память ядра. Хранит в себе всю имеющуюся информацию.
- Центральное энергетическое ядро. Хранит обезличенную энергию закрытых аномалий. Питает основное здание корпорации, оборонительные сооружения на ее территории и планетарные

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

узлы высокой мощности для обеспечения их работы с полной мощностью.

- Локальная био тюрьма нулевого пространства. Используется для заключения и изучения сущностей без сознания порожденных аномалиями.
- Локальное хранилище нулевого пространства. Является “складом” корпорации и имеет практически неограниченный объем.
- Распределенная сеть пунктов снабжения. Сооружения разбросанные по всему миру являются своего рода Ноевым ковчегом на случай катастрофы. Имеют как централизованные так и локальные механизмы самозащиты. Снабжены областью нулевого пространства со сквозными областями для проживания полутора тысяч человек. Локально хранят в себе копию части данных. Данные отличаются между пунктами, суммарно на каждые 5 крупных населенных пунктов приходится 30 хранилищ которые суммарно хранят 30% от накопленных знаний.
- Пункты сквозного пространства. Возводятся на границе аномалий для возможности безопасного входа и выхода из нее. Так же являются промежуточным узлом связи для аномалий с радиомолчанием. Чаще всего представляют собой комнату больше похожую на бункер, в себе имеет кухню, небольшой зал, узел связи и шлюзы входа и выхода.
- Оборонительные сооружения:
    - Автоматические турели. Несколько вариантов,
        - Транспортируемая, небольшая переносная турель рассчитана на небронированные цели объемом до 3 м3, может вести огонь как капсулами снотворного, так и гравитационными снарядами.
        - Стационарная, достаточно крупная турель рассчитанная на бронированные цели объемом до 100 м3 ведет огонь капсулами снотворного, гравитационными и снарядами антиматерии.
        - Планетарная, рассчитана на размещение на орбите планеты, ведет огонь гравитационными снарядами и антиматерией высокой плотности.
    - Силовые стены. Распределяют урон по всей своей поверхности, питаются от локального источника, при поглощении разряжают его.
    - Flash щиты. 2х слойный щит в качестве 1го слоя используется антиматерия средней плотности с производительностью поглощения до 60м3 материи в секунду, заряжает энергоемкость. Вторым слоем используется стандартный силовой щит.
- Укрепляющие конструкции, чаще всего используются при стихийных катастрофах, для укрепления стен зданий. Представляют собой шпили которые создаются на планетарном фабрикаторе, после создания шпиль выстреливается в здание и наниты содержащиеся в нем приступают к изменению материала с целью его укрепления. Если попытаться визуализировать процесс, то после попадания шпиля от него расползается сетка материала заполняющего или заменяющего текущий материал.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- Обслуживаемые био фермы, в виду того что принудительно импланты устанавливаются только преступникам и если человек по какой либо причине не хочет использовать технологии ES были возведенных хозяйства поддерживающие устаревшие принципы выращивания, с/х культур и животных.
- Изоляторы. Ввиду того что периодически встречались люди не проявляющие враждебности но считающие корпорацию не безопасной для себя, они начинали собираться в общины и селились в областях в которых по их мнению у корпорации нет зоны покрытия. Данные области огораживались специальными полями которые фильтруют людей. Тех кто забрел случайно перенаправляло в сторону ближайшего населенного пункта. Жителей внутри разворачивало, создавая эффект закольцованного пространства. Людям дали выбор, и они ушли; чтобы они не провоцировали проблемы, корпорация их мягко изолирует: живите по-своему, только проблем не создавайте.

Энергоемкость души

Энергоячейки

Для примерного представления энергоёмкости и потребления энергии будем отталкиваться от ёмкости **1 энергоячейки**, которая вмещает в себя **2 целые части ДУШИ** *(2 из 12 частей одной ДУШИ)*.

Для наглядности примем ориентировочную оценку:
1 энергоячейка ≈ 12 GWh.

Тогда:

- **1 часть ДУШИ ≈ 6 GWh**
- **1 полная ДУША (12 частей) ≈ 72 GWh** *(эквивалент 6 энергоячеек)*

(немного базовой информации для понимания)

Важно: GWh - это “сколько энергии в баке”, а MW - “насколько широко открыт кран”.
Поэтому один и тот же накопитель может разрядиться быстро или очень долго — зависит от потребляемой мощности.

Пример: энергоячейка на **12 GWh** при разных режимах выдачи:

- при 30 MW ~16–17 дней
- при 10 MW ~50 дней
- при 1 MW ~500 дней

Примечание

Чтобы представить уровень энергии, одна стандартная энергоячейка (≈ 12 GWh) сопоставима с энергопотреблением небольшого города (около

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

100 тыс. жителей) на протяжении примерно 10 суток при среднем уровне нагрузки городской энергосети.

Иными словами:
одна энергоячейка способна поддерживать жизнедеятельность “районного узла”, но только при наличии инфраструктуры ES (преобразователи, узлы распределения и стабилизации), так как сама по себе энергоячейка — это накопитель, а не готовая “розетка” для города.

Классы источников питания ES

Чтобы не использовать энергоячейку там, где она избыточна, ES применяет несколько классов накопителей:

1. **Микроячейка (µCell)**
   Используется в датчиках, маяках, метках, простых приборах.
   Ёмкость: *доли процента части ДУШИ*.
   Плюс: компактность, низкая стоимость.
   Минус: слабая мощность, требуется перезарядка.
2. **Миниячейка (mCell)**
   Для автономных устройств среднего класса: терминалы, инструменты, дроны, простые турели.
   Ёмкость: *сотые–десятые части ДУШИ*.
   Баланс между ёмкостью и массой.
3. **Энергоячейка (E-Cell)**
   Стандартный силовой источник для техники, обороны, фабрикации.
   Ёмкость: **2 части ДУШИ** (**≈ 12 GWh**).
4. **Энергетический узел (Node)**
   Инфраструктурный источник/буфер. Может питаться от энергоячеек или других узлов.
   Ключевая роль — **стабилизация и преобразование энергии** под конкретные нагрузки.

Почему имплант не заменяет электростанцию

Имплант действительно может выступать источником энергии, но только в рамках ограничений:

- **Ограничена мощность длительной отдачи** (безопасность носителя важнее всего).
- **Групповая синхронная отдача энергии** (когда много носителей одновременно “кормят” систему) повышает риск искажений среды и как следствие возникновение аномалий.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- Поэтому импланты допустимо использовать как **аварийное питание** или “донорский канал” на короткое время.

Для длительной и мощной работы применяются:

- **обезличенные энергоячейки**,
- **энергетические узлы и преобразователи**,
  которые фильтруют и стабилизируют поток энергии, исключая влияние личности носителя на контур.

Привязка к хранилищу нулевого пространства (инвентарю)

Поддержание **хранилища нулевого пространства** — это не “объём”, а удержание границы и стабильности структуры, поэтому оно требует постоянной энергии.

Ориентир:

1. Инвентарь оператора **1000 м³** поддерживается расходом **0.5 части ДУШИ в год**.

Это считается высокой нагрузкой, поэтому:

- объём хранилища ограничивается статусом импланта,
- а для инфраструктурных хранилищ применяются энергетические узлы и внешние источники.

Материалы открытие корпорацией

Жидкости

- **«Жидкость Адаптивного Контура» (ЖАК) / Adaptive Contour Fluid:**
  - **Описание**: Полупрозрачная, серебристо-мерцающая жидкость с консистенцией плотного геля. Не является жидкостью в классическом понимании, а представляет собой суспензию нанокристаллов квантовой памяти в инертном проводящем носителе.
  - **Свойства:**
    - **Универсальный смазочный и охлаждающий агент.** Благодаря содержанию пассивных нанитов, жидкость меняет вязкость в зависимости от скорости вращения деталей: она становится сверхтекучей в покое и густеет при высоких нагрузках, предотвращая износ.
  - **Применение:** Используется во всех механизмах ES, от мелких приводов имплантов до тяжелых планетарных фабрикаторов.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **«Энтальпийный Гель» / Enthalpy Gel:**
  - **Описание:** Тяжёлая, переливающаяся всеми цветами радуги жидкость, похожая на жидкий опал.
  - **Свойства:**
    - **Теплоноситель** с невероятно широким диапазоном стабильности (от -200°C до +4500°C).
    - **Не закипает**, а переходит в состояние «сверхкритического флюида», поглощая колоссальное количество энергии.
    - **Может работать в микроканалах**
    - **Частично поглощает радиацию**
  2. **Применение:** Охлаждение центральных энергетических ядер (CEC), двигателей и устройств телепортации.
- **«Эфирный раствор» / Aetheric Solvent:**
  - **Описание**: Абсолютно прозрачная, не имеющая запаха и вязкости жидкость. На вид как сверхчистая вода, но не смачивает поверхности.
  - **Свойства:**
    - **Универсальный растворитель** на принципах резонанса: Не растворяет вещества химически, а ослабляет или "отключает" связи между элементарными частицами на короткое время в микроскопическом объёме. Позволяет разбирать любой материал на составляющие без разрушительного воздействия.
      - **Крайне опасен при неправильном использовании**: может "растворить" связи в живых тканях.
  - **Применение:** Используется для **сверхточной наноманипуляции**, ремонта имплантов на атомарном уровне, разборки сложных устройств для изучения, **обезвреживания** некоторых видов нестабильной материи в аномалиях.

Твердые материалы

- **«Пустотный титан» / Void-Titanium:**
  - **Описание**: Тёмно-фиолетовый металл с внутренним мерцанием, как у звёздного неба. На ощупь тёплый.
  - **Свойства:**
    - **Превосходит все известные материалы**. Металл с пустотной микроструктурой. Удар «расползается» по объёму материала, а не ломает его.
  - **Применение:** Элементы брони и защитных сооружений.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **«Когерентный Графеновый Полимер» / Coherent Graphene Polymer:**
  - **Описание**: Рулонный материал толщиной в один атом, матово-чёрный. В активном состоянии на поверхности можно заметить синие разряды.
  - **Свойства:**
    - **Абсолютная проводимость**: Нулевое электрическое сопротивление. Но главное — он может проводить чистую энергию ДУШИ с минимальными потерями, выступая идеальной "шиной".
    - **Прочность и гибкость**: Выдерживает огромные механические нагрузки, может растягиваться, складываться, принимать любую форму.
    - **"Самораскрой":** По мысленной команде или заранее загруженному шаблону материал может самостоятельно "вырезать" из себя нужные детали, сращивая края.
  - **Применение:** Нервная система всех сложных устройств ES, внутренняя проводка имплантов, основа для "умной" одежды операторов.

- **«Кристалл Нулевой Точки» / Zero-Point Crystal:**
  - **Описание**: Идеально прозрачный кристалл, внутри которого видны неподвижные искорки. Пропускает через себя свет, немного замедляя.
  - **Свойства:**
    - **Нулевая проводимость. Не проводит ни тепло, ни электричество. Является идеальным изолятором.**
    - **Чрезвычайно твёрдый и хрупкий**, как алмаз, но при разрушении рассыпается на безопасную пыль, которая испаряется.
  - **Применение:** Стабилизирует пространство вокруг себя. Подавляет образование мелких аномалий, используется в устройствах для безопасной телепортации и в стенах помещений, где возможно скопление энергии ДУШИ.

- **«Ипсит» / Ipsite:**
  - **Описание**: Тусклый тёмно-серый металл с тёплым отливом в цвет ауры владельца. На ощупь чуть тёплый, у каждого носителя оттенок свой. Вне тела не существует: при извлечении без владельца за минуты «глохнет» и превращается в обычный Живой Свинец.
  - **Свойства:**
    - **Основа:** Живой Свинец, «запомнивший» ДУШУ конкретного носителя. Если дать Живому Свинцу кристаллизоваться вокруг сотой части ДУШИ, решётка запоминает её узор и начинает пропускать этот узор, при этом запрещая инородные воздействия.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

        - **Изоляция:** снаружи блокирует сканирование, отбор энергии, перезапись и любое воздействие на ДУШУ.
        - **Именной доступ:** пропускает только узор носителя. Имплант работает через этот узор, поэтому инвентарь, фабрикатор, энергия костюма и всё прочее идут без задержек.
        - **Делимость:** решётка нарезается ячейками, отсюда 12 частей и сотые доли.
        - **Одноразовость:** Ипсит нельзя перенести другому носителю. Новый контейнер выращивается заново при каждой имплантации.
        - **Ограничения:** прячет содержимое, но не присутствие ДУШИ. В момент смерти носителя решётка на мгновение размыкается, отсюда потеря 4 частей (10 в аномалии).
    - **Применение:** Контейнеры ДУШИ и оболочки имплантов NQE.

Газы

- **Inert-X:**
    - **Описание**: Невидим. Его присутствие выдают лишь искажения света, как над раскалённым асфальтом, и звенящая тишина.
    - **Свойства:**
        - Негорючий газ
        - Не проводит электричество
        - Вытесняет кислород
    - **Применение:** Используется в изолированных законсервированных помещениях, так же для пожаротушения и изоляций

- **CryoMist / Холодный туман:**
    - **Описание**: Представляет собой тяжёлую, матово-серебристую взвесь, напоминающую жидкий металлический туман.
    - **Свойства:**
        - **На 2-3 порядка выше**, чем у лучших жидкостных систем. Может "впитать" температуру плазменного резака (10 000°C) и отдать её в радиатор с температурой 50°C за секунды.
        - **Рабочий диапазон**, от близкого к абсолютному нулю до температуры сублимации вольфрама (~6000°C).
        - **Матрица стремится поддерживать гомеостаз**. При перегреве увеличивает плотность частиц у источника, при переохлаждении - наоборот.

    - **Применение:** Охлаждение реакторов СЕС, плазменных ядер кораблей, квантовых процессоров Информационного Ядра.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **PyroGas / Горючий газ (бытовой газ):**
  - **Описание**: В быту PyroGas позиционируется как «Чистое Пламя». Он заменил природный газ, пропан и уголь во всех подконтрольных корпорации регионах.
  - **Свойства:**
    - **Не взрывоопасен** в смеси с воздухом! Для реакции обязателен контакт с каталитической сеткой.
    - **Плавная регулировка** от «тёплого дутья» (200°C) до «резака для стали» (2500°C) одним поворотом вентиля.
    - **Теплоотдача** в 15 раз выше, чем у природного газа. Маленького баллона объемом 5 литров хватает на полгода работы кухонной плиты или на месяц полного отопления загородного дома. Позволяет не тратить энергию ДУШИ на бытовые нужды: «жечь душу ради чайника» никто не хочет.
  - **Применение:** Газ бытового назначения

Полимеры

- **Nanoweave / Наноживая Ткань (вторая кожа):**
  - **Описание**: Внешне похожа на неопрен или высокотехнологичную ткань. Может быть любого цвета и фактуры.
  - **Свойства:**
    - "**Живой" материал**: Состоит из триллионов связанных нанитов. Может самостоятельно ремонтировать повреждения, менять цвет и текстуру
    - **Защита**: Распределяет ударную нагрузку, может кратковременно локально твердеть, образуя непробиваемую плитку. Имеет встроенную сеть из Когерентного Графенового Полимера для подключения к импланту.
    - **Может генерировать** тепло/холод, впрыскивать медицинские коктейли, играть роль универсального интерфейса для любого оборудования ES.
  - **Применение:** Базовый элемент униформы всех операторов, так же используется в гражданском секторе как высокотехнологичная одежда.

- **NullWeave / Нуль-ткань:**
  - **Описание**: Внешне выглядит как тонкая “ткань без фактуры” — матовая плёнка или полупрозрачная мембрана с едва заметным голубовато-розовым свечением по краям. При взгляде под углом может казаться, что поверхность “не до конца находится в кадре”: контур слегка смещается, будто изображение дрожит. На ощупь — холодная, сухая, почти не даёт тактильной обратной связи, как если бы пальцы скользили по границе.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **Свойства:**
  - **Пограничный материал:** Не является обычной материей в привычном смысле. Это композитная мембрана, удерживающая границу между реальным пространством и карманом нулевого пространства. В стабильном режиме “существует” только пока подпитывается энергией.
  - **Нулевая инертность:** мембрана практически не взаимодействует с внешней химией и биологией — не ржавеет, не горит, не растворяется. Попытки механического разрыва чаще приводят не к повреждению материала, а к локальной деградации связности, после чего контейнер уходит в режим аварийного сворачивания.
  - **При потере питания** NullWeave может либо выбросить содержимое в реальность либо безвозвратно уничтожить свое содержимое, в зависимости от уровня секретности.
  - **Избирательная проницаемость:** оболочка может быть настроена как “односторонняя” (ввод/вывод только через интерфейс) или как “сквозная” (туннельный режим в сооружениях ES). Для обычного носимого хранилища оболочка закрыта: предметы могут проходить только через подтверждённый запрос импланта/узла.
- Применение: **Носимые хранилища** нулевого пространства операторов и граждан (разный класс и объём). **Локальные хранилища** корпорации (“склады”) практически неограниченного объёма с многослойной стабилизацией. **Сквозные зоны** в сооружениях ES (туннели/узлы снабжения), где NullWeave формирует “коридор” между точками доступа. **Контейнеры изоляции** для транспортировки аномальных объектов

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Обстоятельства открытия материалов

Архив T.M.D. / О.П.М. — «Хроники открытия материалов»

Пролог: «Почему это вообще стало возможным»

ЗАПИСЬ: TMD-LOG-00 / *«Архив Материалов» создан после первых устойчивых контактов с аномальными зонами.*
СВОДКА: Выяснилось, что часть “материи” ведёт себя как **состояние границы**: она стабильна только при правильном энергетическом контуре и “разваливается” при попытке объяснить её классической химией.
ИТОГ: О.П.М. получил право вести **отдельную классификацию экзоматериалов**, а ACD — право изымать и передавать образцы без гражданских процедур.

I. Жидкости

ЖАК — «Жидкость Адаптивного Контура»

ЗАПИСЬ: OPM-ACF-01
ГДЕ НАШЛИ: ремонтный модуль “прототипного фабрикатора” (до стандартизации ES), собранного внутри аномалии. Образование жидкости было спровоцировано именно аномальной средой.
СВОДКА: При попытке смазать стандартными составами приводы имплантных микромоторов — ресурс падал в 6–9 раз. Внутри прототипа обнаружили серебристый “гель”, который не стареет и меняет вязкость по режиму нагрузки.
ИНЦИДЕНТ: на ранних тестах ЖАК залили в обычную гидросистему — система “закисла”: в покое вязкость падала до сверхтекучести, датчики давления сошли с ума, клапана “не чувствовали” среду.
ИТОГ: ЖАК признан стандартом смазки/охлаждения для механизмов ES.
ПРОТОКОЛ: применять только в контурах с адаптивной телеметрией и управляющими профилями (иначе — ложные срабатывания арматуры).

Энтальпийный гель — «Жидкий опал»

ЗАПИСЬ: OPM-EG-07
ГДЕ НАШЛИ: испытания центральных энергетических контуров и телепортационных каскадов.
СВОДКА: Нужен был теплоноситель, который не “умирает” при диапазоне от экстремального холода до температур, где обычные жидкости уже не существуют. Гель показал режим: не кипит, а уходит в сверхкритический флюид, “съедая” энергию.
ИНЦИДЕНТ: при аварийной разгерметизации участок лаборатории получил “радужную росу”: гель собрал тепло с плазменного стенда и в доли секунд охладил его до безопасного уровня, но при этом выбил всю влажность из воздуха (сильная дегидратация персонала).
ИТОГ: утверждён как основной теплоноситель СЕС/двигателей/телепорта.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

ПРОТОКОЛ: работа только в гермоконтуре; персоналу — обязательная защита дыхательных путей при утечках.

Эфирный раствор — «Растворитель связей»

ЗАПИСЬ: ACD→OPM-TRANSFER-AS-02
ГДЕ НАШЛИ: внутри стабильной аномальной зоны (“камера разбора”), где предметы “расстёгивались” на слои без разрушения.
СВОДКА: Впервые ES получила инструмент, который “растворяет” не химически, а резонансом временно отключает связи в микрозоне. Это сразу стало ключом к атомарному ремонту имплантов и разборке чужих устройств.
ИНЦИДЕНТ: ранняя проверка на органике: микрокапля попала на биоткань — эффект “молчаливый” (нет ожога/боли), но связность ткани ушла, как будто её “развязали”.
ИТОГ: материал получил статус крайне опасного, доступ — только по спец-допуску.
ПРОТОКОЛ: запрет на использование вне роботизированных манипуляторов; хранение в нуль-изоляции; любые утечки — блокировка сектора и вызов ACD.

II. Твёрдые материалы

Пустотный титан — «Металл с расползающимся ударом»

ЗАПИСЬ: OPM-VT-03
ГДЕ НАШЛИ: попытка создать бронекомпозит, устойчивый к импульсным нагрузкам (аномальные разрывы, грави-удары).
СВОДКА: Классические сплавы ломались в точке удара. Пустотный титан показал странное: удар не концентрируется, а “расползается” по объёму.
ИНЦИДЕНТ: при тесте на прессе образец не треснул, но стенд получил “обратную усталость” — крепления начали разрушаться там, где по расчётам нагрузки быть не должно (энергия ушла “везде”).
ИТОГ: база для брони и защитных конструкций ES.
ПРОТОКОЛ: испытания проводить только на стендах с распределённой демпфирующей рамой.

Когерентный графеновый полимер — «Живая шина»

ЗАПИСЬ: OPM-CGP-11
ГДЕ НАШЛИ: задача: создать материал-проводник не электричества, а энергии ДУШИ с минимальными потерями.
СВОДКА: Получили рулонную матрицу толщиной “почти ничто”, которая ведёт себя как идеальная шина и при этом умеет самораскрой по шаблону/команде.
ИНЦИДЕНТ: первая партия в “голом” виде дала паразитный эффект: рядом с ней слабые импланты ловили фантомные сигналы (как наводка, только не электрическая).
ИТОГ: признан “нервной системой” устройств ES и основой внутренней

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

проводки имплантов.
ПРОТОКОЛ: обязательное экранирование и фильтрация контуров, особенно рядом с сознательными носителями (чтобы не ловить паразитные резонансы).

Кристалл нулевой точки — «Изолятор, который стабилизирует пространство»

ЗАПИСЬ: ACD→OPM-ZPC-04
ГДЕ НАШЛИ: из “тихой” аномалии, где пространство было слишком ровным и предсказуемым (почти стерильным).
СВОДКА: Кристалл не проводит ни тепло, ни электричество и при этом подавляет мелкие аномалии, стабилизируя локальную геометрию.
ИНЦИДЕНТ: при попытке механической обработки кристалл рассыпался в “пыль”, которая испарилась. Паника была ровно 40 секунд, пока датчики не показали нулевую токсичность.
ИТОГ: ключевой элемент безопасной телепортации и “анти-аномальных” стен/вставок.
ПРОТОКОЛ: хранить как хрупкий алмаз, но утилизация — штатная (саморазрушение безопасно).

Ипсит — «Именной свинец»

ЗАПИСЬ: OPM-IPS-00
ГДЕ НАШЛИ: после изъятия Живого Свинца ACD образцы долго лежали как «просто экран». Задача T.M.D.: собственный управляемый экран.
СВОДКА: серия провалов с Резонансной керамикой R-7 (не ловит наводки, но и ДУШУ не держит). Прорыв случился, когда в форму со свинцом случайно попала сотая часть ДУШИ лаборанта: слиток «признал» её и не пропускал больше ничего.
ИНЦИДЕНТ: первые слитки были слиты с неотделённой ДУШОЙ. Лаборант три дня не мог пользоваться имплантом, пока свинец «не отпустил» его узор.
ИТОГ: стандарт контейнеров ДУШИ и оболочек для всех имплантов NQE.
ПРОТОКОЛ: слияние только при имплантации и только отделённой частью; хранение неслитого свинца в нуль-изоляции.

III. Газы

Inert-X — «Тишина, вытесняющая кислород»

ЗАПИСЬ: SISD-FAC-INX-02
ГДЕ НАШЛИ: пожарная и консервационная защита хранилищ.
СВОДКА: Нужен газ: негорючий, не проводит электричество, быстро вытесняет кислород. Побочный эффект — визуальные искажения и ощущение “звенящей тишины”.
ИНЦИДЕНТ: тренировочный запуск без маркировки: персонал воспринимал эффект как “аномалию”, пока не упал уровень кислорода.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

ИТОГ: стандарт ES для изоляции помещений и пожаротушения.
ПРОТОКОЛ: обязательные световые/тактильные маркеры, автономные дыхательные маски в зонах риска.

CryoMist — «Холодный туман-гомеостат»

ЗАПИСЬ: OPM-CM-09
ГДЕ НАШЛИ: требования к охлаждению реакторов и квантовых контуров (там, где “обычное охлаждение” — шутка).
СВОДКА: Взвесь ведёт себя как система, которая стремится к гомеостазу: перегрев — уплотняется у источника, переохлаждение — разряжается.
ИНЦИДЕНТ: на одном тесте туман “прилип” к горячей зоне как живой слой и отдал тепло в радиатор за секунды — но создал эффект локальной “слепой зоны” для оптики (взвесь съела контраст).
ИТОГ: штатное охлаждение CEC/плазмы/квантовых процессоров.
ПРОТОКОЛ: совместимость с сенсорами: только лидар/радар/квант-метки, оптика ненадёжна.

PyroGas — «Чистое пламя»

ЗАПИСЬ: IHD-CIV-PG-01
ГДЕ НАШЛИ: гражданская инфраструктура: замена опасных смесей (природный газ/пропан).
СВОДКА: Газ не взрывается в смеси с воздухом; реакция только через каталитическую сетку. Дал ES массовую “безопасную теплоту” и огромную теплоотдачу.
ИНЦИДЕНТ: первые гражданские плиты без сертифицированных катализаторов выдавали нестабильное горение — чисто инженерный факап, но репутационно опасный.
ИТОГ: принят как стандарт бытового газа.
ПРОТОКОЛ: катализатор — часть устройства, а не “опция”.

IV. Полимеры

Nanoweave — «Вторая кожа»

ЗАПИСЬ: CBM→OPM-NW-05
ГДЕ НАШЛИ: развитие униформы операторов + гражданские версии.
СВОДКА: “Живой” полимер из связанных нанитов: саморемонт, изменение текстуры, локальное твердение, встроенная шина (с CGP).
ИНЦИДЕНТ: ранние образцы слишком охотно “помогали”: пытались ремонтировать себя за счёт внешних частиц (пыль/волокна), из-за чего появлялся “грязный панцирь”.
ИТОГ: базовый элемент экипировки операторов и премиум-одежды граждан.
ПРОТОКОЛ: фильтрованный режим саморемонта + лимиты на внешний захват материала.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

NullWeave — «Граница нулевого пространства»
ЗАПИСЬ: IRCD / RCD-RESTRICTED-NW-00 (выжимка для TMD)
ГДЕ НАШЛИ: технологическая необходимость удерживать карман нуль-пространства в носимом виде.
СВОДКА: Это не “ткань” — это мембрана границы, существующая пока её питает энергия. При потере питания способна:
— выбросить содержимое, или
— уничтожить содержимое (по уровню секретности).
ИНЦИДЕНТ: первый массовый прототип “гражданского хранилища” при разрядке сделал “мягкий сброс” содержимого прямо на владельца. Без жертв, но после этого появились три новых отдела, два стандарта и одна “очень злая” комиссия по безопасности.
ИТОГ: основа инвентарей нулевого пространства, складов и “коридоров снабжения”.
ПРОТОКОЛ: питание всегда через доверенный узел/имплант; жёсткие политики аварийного режима; обязательная телеметрия связности мембраны.

Другие материалы и обстоятельства их обнаружения

1. **Материалы этого раздела — побочные и альтернативные. Если описание краткое, материал считается менее эффективным аналогом основных.**

2. **Название: Резонансная Пыль (Resonance Dust)**
   Назначение: Пассивный сенсор для обнаружения следов ДУШИ и аномальной активности. Рассыпается в воздухе, светится в УФ-диапазоне при контакте с искажениями.
   Обстоятельства получения: Побочный продукт неудачной стабилизации малой аномалии в лаборатории T.M.D.

3. **Название: Феррит “Память” (Memory Ferrit)**
   Назначение: пассивные метки/идентификаторы, защищённые бирки.
   Обстоятельства получения: найден в партии металлолома после зачистки хаба; метки “пережили” плавку, как будто им всё равно.

4. **Название: Резонансная керамика R-7**
   Назначение: корпуса для квантовых/ДУША-контуров (не ловит наводки)
   Обстоятельства получения: получена при попытке

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

повторить материал оболочки “тихой камеры” в аномальной зоне.

5. **Название: Стекло “Слепок”**
   Назначение: запись ударных/вибрационных событий (как “черный ящик” стены)
   Обстоятельства получения: появилось после того, как один из складов пережил пространственный сдвиг и “запомнил” его рисунок.
6. **Название: Смазка “Сухой туман”**
   Назначение: работа механизмов в вакууме/пыли (без жидких следов)
   Обстоятельства получения: выведена для песчаных/пепельных аномалий, где обычные масла превращаются в абразив.
7. **Название: Газ “Нейро-нейтрал”**
   Назначение: подавление паники/агрессии в эвакуации (очень дозировано)
   Обстоятельства получения: создан после инцидента в убежище: толпа чуть не уничтожила шлюз изнутри.
8. **Название: Порошок “Эхо-песок”**
   Назначение: трассировка аномальных потоков/невидимых полей
   Обстоятельства получения: обнаружен в зоне, где “ветер” шёл без воздуха; песок показывал направление.
9. **Название: Пластик “Самосбор”**
10. **Назначение:** быстрые временные конструкции, ремонтные заплатки
    Обстоятельства получения: получен из гражданской программы: “ремонт без инструмента” для массового рынка.
11. **Название: Плёнка “Зеркальный щит”**

    Назначение: отражение/рассеивание лазера, защита оптики
    Обстоятельства получения: появилась после экспериментов с “перепрошивкой” поверхности нанитами.
12. **Название: Кристалл “Глушитель”**

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Назначение: упрощённый и менее эффективный аналог Кристалла нулевой точки — подавление мелких аномалий, стабилизация приборов
Обстоятельства получения: найден в “переходной комнате” между мирами, где всё становилось “слишком нормальным”.

13. **Название: Раствор “Снятие печатей”**

    Назначение: демонтаж защищённых замков/контейнеров без взлома
    Обстоятельства получения: изъят ACD у неизвестного артефакта; действует только при правильной частоте поля.

14. **Название: Плазма «Стазис» (Stasis Plasma)**
    Назначение: Используется в медицинских капсулах для полной остановки биологических и некротических процессов. «Замораживает» время в микрообъёме.
    Обстоятельства получения: Выделена из сердца стабильной временной аномалии.

15. **Название: Кожа Тени (Shadowhide)**
    Назначение: Камуфляжный материал, поглощающий 99.99% излучения (свет, радар, термальное). Делает объект практически невидимым для всех видов сканирования.
    Обстоятельства получения: Шкура существа, пойманного в аномалии «Вечная Ночь». Биологический образец, но выращивается искусственно в биореакторах.

16. **Название: Металл-Память (Mnemosyne Alloy)**
    Назначение: Для изготовления инструментов, которые «помнят» свою идеальную форму. После деформации возвращается к ней при подаче слабого тока.
    Обстоятельства получения: Случайный алхимический сплав на основе титана и фрагментов Кристалла Нулевой Точки во время опыта по стабилизации памяти.

17. **Название: Кровь Гайи (Gaia's Blood)**
    Назначение: Универсальный регенеративный гео-агент. Восстанавливает повреждённые экосистемы, ускоряет рост растений и очищает почву от загрязнений за недели.
    Обстоятельства получения: Образец взят из «живого» ядра планетарной аномалии.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

18. **Название: Звукопряд (Acoustic Silk)**
Назначение: Преобразует звуковые колебания в электричество или, наоборот, генерирует сложные звуковые поля (от лечебного резонанса до разрушительного инфразвука).
Обстоятельства получения: Паутина гигантских паукообразных существ из акустической аномалии.

19. **Название: Адамантиевая Смола (Adamantine Resin)**
Назначение: Мгновенно твердеющий клей/герметик, способный скрепить любые известные материалы, включая Пустотный Титан. Не проводит энергию, химически инертен.
Обстоятельства получения: Секретируется генномодифицированными кораллами, выращенными на основе биома аномалии «Вечный Прилив».

20. **Название: Око Хаоса (Chaos Lens)**
Назначение: Оптический элемент для приборов, позволяющий видеть вероятностные ветви реальности в радиусе 10 метров на 5 секунд вперёд. Вызывает сильное психическое напряжение.
Обстоятельства получения: Кристаллизованный сгусток энтропии, извлечённый из эпицентра самоуничтожившейся аномалии.

21. **Название: Нить Ариадны (Ariadne's Thread)**
Назначение: Проводник для навигации в нуль-пространстве. Всегда указывает на точку входа, не подвержена пространственным искажениям.
Обстоятельства получения: Синтезирована на основе данных, собранных с бесследно исчезнувшей экспедиции в лабиринтоподобную аномалию «Дедал».

22. **Название: Прах Феникса (Phoenix Ash)**
Назначение: Катализатор для фабрикаторов. Ускоряет процесс сборки сложных устройств в 3 раза за счёт локального управления энтропией. Одноразовый.
Обстоятельства получения: Остаточный материал после контролируемого коллапса самовоспроизводящейся аномалии.

23. **Название: Сердце Бури (Stormheart)**
Назначение: Источник стабильной, но агрессивной атмосферной энергии. Используется для питания

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

мобильных оборонительных комплексов и погодных контроллеров.
Обстоятельства получения: Ядро, извлечённое из вечного урагана в одной из аномалий.

24. **Название: Молчаливый Сплав (Quiet Alloy)**
Назначение: Поглотитель вибраций и кинетической энергии. Применяется в конструкции бесшумных двигателей, систем шасси и брони для подавления ударной волны.
Обстоятельства получения: Разработан после изучения свойств существа-«Призрака», чья плоть гасила колебания.

25. **Название: Семя Мира (Worldseed)**
Назначение: Зародыш для создания стабильных карманов реальности с примитивной биосферой. Используется в проекте «Ковчег».
Обстоятельства получения: Дар (или ловушка?) от негуманоидной, невраждебной мультивселенской сущности, вступившей в ограниченный контакт через ESD (5180 г.).

26. **Название: Зеркальная Ртуть (Mirror-Mercury)**
Назначение: Основа для создания интерфейсов «зеркального касания». Позволяет физически взаимодействовать с отражениями и виртуальными объектами.
Обстоятельства получения: Обнаружена в аномалии «Зал Бесконечных Зеркал». Вела себя как разумная жидкость.

27. **Название: Корень Забвения (Root of Lethe)**
Назначение: Компонент для изготовления амнезиативных препаратов и седативов направленного действия. Безопасно стирает или приглушает конкретные воспоминания.
Обстоятельства получения: Выращен в лаборатории из споры, найденной в аномалии, где время текло вспять для органики.

28. **Название: Эхо-Сталь (Echo-Steel)**
Назначение: Материал для конструкций, которые должны существовать в двух точках пространства одновременно (мосты, шлюзы).
Обстоятельства получения: Побочный продукт

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

эксперимента по квантовой телепортации макрообъектов. Стабилен только при постоянной подпитке энергией ДУШИ.

29. **Название: Живой Свинец (Live Lead)**
Назначение: Единственный известный материал, полностью блокирующий сканирование и воздействие энергии ДУШИ. Используется для изоляции особо опасных аномальных объектов. Основа Ипсита, материала контейнеров ДУШИ и оболочек имплантов (см. OPM-IPS-00).
Обстоятельства получения: Образовался самопроизвольно вокруг ядра «спящей» аномалии, подавив все её проявления. Причина феномена неизвестна.

Отделы корпорации

I. ВЫСШИЙ СОВЕТ (THE HIGH CONCLAVE)

- **Статус доступа:** Имплант "Руководство" (50 носителей).
- **Функция:** Стратегическое планирование, принятие решений глобального масштаба, связь с Информационным Ядром ("Элли"). С**овет директоров реальности**. Их решения определяют вектор развития не только Земли, но и влияют на политику ES в мультивселенной.
- **Ключевая задача:** Баланс между безопасностью, развитием и этикой. Ответ на вопрос "Спасение это или новая форма господства?" решается здесь.

II. УПРАВЛЕНИЕ ВНУТРЕННЕЙ ГАРМОНИИ (I.H.D. - Internal Harmony Directorate)

- **Статус доступа:** Операторский и выше.
- **Функция: "Министерство благоденствия"**. Отвечает за повседневную жизнь граждан в утопии: обеспечение базовыми потребностями (жильё, еда через био-фермы и фабрикаторы), гражданское здравоохранение, образование и досуг.
- **Подразделения:**
    - **Отдел Социальной Адаптации:** Работа с новыми гражданами, интеграция бывших маргиналов.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **Служба Психологической Корреляции:** Мониторинг коллективного настроения через импланты, профилактика "экзистенциального кризиса" в обществе изобилия.
- **Управление Гражданских Проектов:** Создание виртуальных и реальных пространств для творчества и самореализации, чтобы избежать "общества праздности".

III. УПРАВЛЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ И МАТЕРИАЛОВ (T.M.D. - Technological & Materials Directorate)

- **Статус доступа:** Операторский (инженерные специальности) и выше.
- **Функция: "Двигатель прогресса"**. Разработка, производство и обслуживание всех технологий ES. Ведёт "Архив Материалов".
- **Подразделения:**
  - **Отдел Перспективных Материалов (О.П.М.):** Исследование, синтез и тестирование экзоматериалов. Работа в тесной связке с Отделом Аномалий.
  - **Центр Биомехатроники:** Создание и совершенствование имплантов NQE, Наноживой Ткани, стражей.
  - **Конструкторское Бюро Фабрикаторов:** Проектирование фабрикаторов всех классов — от карманных до планетарных.
  - **Энергетический Сектор:** Обслуживание Центрального Энергетического Ядра (CEC), распределение энергии ДУШ, разработка Энергоячеек.

IV. УПРАВЛЕНИЕ КОСМИЧЕСКОЙ И МЕЖПРОСТРАНСТВЕННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ (S.I.S.D. - Spatial & Interdimensional Security Directorate)

- **Статус доступа:** Операторский (силовые и исследовательские специальности) и выше.
- **Функция: "Щит и меч" ES**. Защита Земли и интересов корпорации от внешних и внутренних угроз, связанных с аномалиями, мультивселенной и остатками сопротивления.
- **Подразделения (самые многочисленные и известные):**
  1. **ОТДЕЛ АНОМАЛИЙ (ANOMALY CONTAINMENT DIVISION - ACD):**
     - **Девиз:** "Собираем, а не разрушаем. Изолируем, чтобы сохранить."

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **Функция:** Выявление, классификация, сдерживание и ликвидация аномальных зон. Первый и главный ответ на угрозу "энергетического болота".
- **Структура:**
  - **Группы Быстрого Реагирования (QRF - Quick Reaction Force):** Первыми прибывают на место, оценивают угрозу, эвакуируют граждан. Вооружены нелетальным и специализированным анти-аномальным оружием (гравитационные снаряды, эмиттеры поля нулевой точки).
  - **Исследовательские Команды (Xeno-Study Teams):** Учёные и операторы, изучающие стабильные аномалии. Устанавливают **Пункты Сквозного Пространства**, исследуют флору, фауну и законы внутри зон. Их отчёты — источник новых открытий для О.П.М.
  - **Команды "Санитары" (Cleanup Crews):** Закрывают малые и средние аномалии, упаковывая избыточную энергию в **Энергоячейки**.
  - **Проект "Изолятор":** Создание и обслуживание полей-фильтров вокруг общин отказников.

2. **СИЛОВОЙ ОТДЕЛ (ENFORCEMENT DIVISION - ED):**
   - **Функция:** Внутренняя безопасность, охрана объектов ES, борьба с преступностью (крайне редкой) и остатками организованного сопротивления.
   - **Особенности:** Используют тактику, направленную на **нулевую смертность** (снотворное B5, снотворные капсулы, гравитационные ловушки). Имеют доступ к летальному вооружению (снаряды антиматерии) только для противодействия экзистенциальным угрозам (например, вышедшим из-под контроля существам из аномалий).
3. **ОТДЕЛ ВНЕШНЕГО НАБЛЮДЕНИЯ (EXTERNAL SURVEILLANCE DIRECTORATE - ESD):**
   - **Функция: "Глаза, смотрящие в пустоту"**. Мониторинг космоса и мультивселенной на предмет внешних угроз. Анализ сигналов, наблюдение за "крайними мирами". Реализует политику изоляции и нейтралитета.
   - **Подразделения:** Сеть орбитальных и межпространственных сенсоров, группа аналитиков-ксенологов, дипломатический корпус (для редких контактов с невраждебными силами мультивселенной).

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

4. ОТДЕЛ ВНЕШНИХ ОПЕРАЦИЙ «ВОЗВРАТ» (EXTERNAL RECOVERY DIVISION - ERD):
    - **Девиз:** "Своё забираем. Чужое не трогаем."
    - **Функция:** Возврат удерживаемого имущества ES во внешних мирах: операторов, их контейнеров ДУШИ, маяков с осколком ключа ядра, данных и материалов высокой ценности. На Земле не применяется.
    - **Принцип:** ES не нападает, она забирает своё. Каждый случай идёт по лестнице, следующая ступень открывается, только если предыдущая не сработала или нет времени.
        - **0. Переговоры:** выкуп, обмен, ультиматум с сроком (S.I.S.D.).
        - **1. Тихий возврат:** тени входят в личинах Основы и забирают груз без боя (S.I.S.D.).
        - **2. Точечный удар:** штурм ударной группой, нулевая смертность (S.I.S.D. + I.R.C.D.). Живой оператор с уязвимой памятью или осколок ключа открывают этот уровень сразу.
        - **3. Демонстрация силы:** сила показана, но не применена к людям: снесённая гора, проглоченная flash-щитом стена, усыплённый гарнизон (S.I.S.D. + I.R.C.D. + I.A.E.S.).
        - **4. Изъятие:** летальное оружие, если удерживающий стал экзистенциальной угрозой. Решение принимает CDC на основе «коллективного разума» всех имплантированных: инфраструктура и энергия принадлежат корпорации и ядру.
        - **5. Стирание следа:** вернуть нельзя и оставить нельзя: R.C.D. запечатывает или переписывает область (CDC, тайно).
    - **Структура:** якорные группы (маяки, анкеры, плацдарм), тени (разведка и тихий возврат), ударные группы (B5, гравитация), тяжёлая группа (демонстрация силы), переговорщики из дипломатического корпуса ESD. Андроидов больше, чем в других отделах. Жаргон: «Сборщики».
5. ПАЛАДИНЫ (PALADIN CORPS):
    - **Девиз:** "Там, где не слушают, говорим мы."
    - **Функция:** Война как профессия. Действуют там, где тихое или мирное урегулирование невозможно: ломают

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

армии, держат территорию, прикрывают операции ERD. Только во внешних мирах.

- **Доктрина:** «Смерть как ресурс». Свои смерти считаются боеприпасом и планируются заранее; боец возвращается в строй на «Бастионе» через минуту.
- **Правила огня:** в мирах, помеченных CDC как враждебные, летальные профили разрешены по умолчанию. По мирным и сдающимся - только B5.
- **Командование:** во главе корпуса стоит Инквизитор - сотрудник I.R.C.D. и главнокомандующий Паладинов. Для операторов это единственное видимое лицо I.R.C.D. Следит и за своими, и за чужими, вступает в бой только в крайних случаях.
- **Специальности:** каждый занят своим делом под координацией общей системы (Элли, общая картина отряда):
  - **Разведка:** действует по-тихому, максимально лёгкое и манёвренное снаряжение.
  - **Тяжёлые:** тяжёлые андроиды с мощной защитой от любой атаки и тяжёлыми орудиями.
  - **Штурмовики:** универсальные бойцы, основная масса корпуса.
  - **Полевые инженеры:** ставят полевые маяки, «Бастионы» и раздатчики энергии и материалов.

V. УПРАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ И СОЗНАНИЯ (I.R.C.D. - Information Resources & Consciousness Directorate)

- **Статус доступа:** Полностью отсутствует у операторов, весь персонал управляется непосредственно CDC.
- **Принцип:** Нулевое доверие. Нулевое раскрытие. Нулевая обратная связь.
- **Функция: "Хранители души"**. Работа с самой ценной валютой ES — сознанием и данными.
- **Подразделения:**
  - **Служба Поддержки Информационного Ядра (CDC Support):** Техническое обслуживание и защита **Центрального Информационного Ядра**. Самое секретное и укреплённое место во вселенной ES.
  - **Отдел Криптографии ДУШИ:** Разработка протоколов шифрования, разделения и резервного копирования ДУШ. Ответственны за невозможность "кражи души".

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **Архив Коллективного Опыта:** Сбор, каталогизация и анализ данных опыта, загружаемых операторами после миссий (особенно в аномалиях). Фактически, расширяют базу знаний "Элли".

VI. СЛУЖБА ВНУТРЕННЕГО АУДИТА И ЭТИКИ (INTERNAL AUDIT & ETHICS SERVICE – I.A.E.S)

- **Статус доступа:** Засекречен. Часто маскируются под сотрудников других отделов.
- **Функция: "Совесть Корпорации"**. **Контролируют процессы и решения**. Расследуют злоупотребления властью, этические нарушения (например, эксперименты с ДУШами без согласия), "заблуждения" ИИ имплантов. Имеют полномочия инициировать "пересборку" любого импланта, кроме импланта Создателя.
- **Известная фраза сотрудника IAES:** "Мы следим не за вами. Мы следим за тенью, которую ваши действия отбрасывают на идеал Enqelios".

VII. ПРОЕКТ "НОЕВ КОВЧЕГ" (NOAH'S ARK CONTINUITY PROJECT)

- **Статус доступа:** Информация распределена. Полная картина — только у Высшего Совета и "Элли".
- **Функция: Страховка от вымирания.** Сверхсекретная программа. Ведёт строительство и поддержку **Распределённой сети пунктов снабжения**, скрытых баз в нуль-пространстве и, по слухам, колоний за пределами известной мультивселенной. Их цель — гарантировать выживание человечества и знаний ES даже в случае тотальной катастрофы на центральной Земле.
- **Ирония:** Именно эта структура, предположительно, позволила цивилизации пережить **Катастрофу 5182**.

VIII. ДИРЕКЦИЯ ЗАКРЫТЫХ ПРОГРАММ И РЕАЛЬНОСТНОГО КОНТРОЛЯ (R.C.D. — Reality Control Directorate)

- **Статус доступа:** Полностью отсутствует у операторов. Любые упоминания, запросы или пересечения фиксируются CDC автоматически. Персонал дирекции не имеет “статуса” в привычном смысле - только маски допуска.
- **Функция:** “Контроль невозможного”. Курирование проектов, которые нельзя описать в рамках стандартной науки ES: работа с наследием Элиосов, протоколами реальности и рисками, способными затронуть мультивселенную.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **Принцип: подчиняется I.R.C.D. и унаследовала его принцип: нулевое доверие, нулевое раскрытие, нулевая обратная связь.**
- **Подразделения:**
  - **Служба Изоляции Программ (Program Isolation Service):**
    Отделяет закрытые разработки от остальной инфраструктуры ES. Все проекты ведутся в изолированных вычислительных контурах и реальностных “песочницах”. Обеспечивает невозможность утечки технологий даже внутри корпорации.
  - **Группа Элиос-Наследия (Elios Legacy Unit):**
    Исследование следов Элиосов, резонансных структур и “остаточных” протоколов. Оценка угроз и потенциальной применимости. Любые результаты проходят фильтрацию CDC, человеческий персонал получает только фрагменты.
  - **Сектор Реальностных Экспериментов (Reality Manipulation Sector):**
    Тестирование ограниченных изменений констант, локальных искажений, “мягких” петлей причинности и стабилизаторов пространства. Курирует эксперименты, которые при ошибке могут породить аномалии нового типа.
  - **Протоколы Сдерживания и Переписывания (Containment & Rewrite Protocols):**
    Разработка процедур аварийного “замораживания” событий, локального отката, запечатывания областей и удаления причинно-следственных хвостов. Внутренне считается самым опасным подразделением: работает с последствиями.
  - **Отдел Маскировки и Легенд (Veil & Narrative Control):**
    Создание объяснений, документов прикрытия и ложных цепочек данных. Их задача — чтобы даже при обнаружении следов закрытых программ сторонний наблюдатель пришёл к неверным выводам.
- **Примечание архива:**

  «Если вы не знаете о его существовании - вы не имеете к нему доступа».
  «Если вы уверены, что знаете — вас уже проверяют.»

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Типовой комплект вооружение боевых подразделений корпорации

S.A.R.M. Harness (Standard Armament Rapid-Manifest Harness)

Версия: 2.3 (операторская)
Статус: допуск “Оператор+”, отдельные модули — “ACD/IRCD only”
Назначение: стандартизованная система ношения, быстрой выдачи и безопасного контроля вооружения через нуль-порты и кассеты подачи.

По умолчанию все боевые профили используют сильное снотворное B5, создающее эффект смерти (бессознательное состояние). Боевые варианты применяются в агрессивных аномалиях либо в обстоятельствах, не подразумевающих переиспользования цели.

Состав системы

NullPort (Нуль-порт)

Модуль материализации/дематериализации, который:

- собирает оружие из “узла” в нуль-ячейке,
- выдаёт его на порт-фиксатор,
- принимает обратно в режим хранения.

Ограничение: в боевом режиме порт не выдаёт “любое оружие” — только **закреплённые профили**.

HardPoint (Жёсткая точка)

Физическое крепление (маг-замок + стабилизация), чтобы оружие:

- имело физическую якорную точку: NullPort не может материализовать предмет «в воздухе», без опоры расход энергии резко растёт,
- не болталось,
- могло быть сорвано/потеряно при критических повреждениях (если модуль не защищён).

BeltFeed Cassettes (Кассеты подачи)

Выдвижные кассеты на поясе в зоне “карманов”:

- выдают магазины/снаряды в руку,
- принимают пустые (если включён рециклинг),
- могут **подпитываться** из нуль-ячейки ограниченно (по лимитам профиля).

Важно: кассеты — это “буфер”. Не бесконечность.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Anchor Slot (Якорный слот)

Слот **неотчуждаемого резервного оружия** (Anchor Weapon).
Привязан к **ДУША-подписи** оператора и имплантному ключу.

- без владельца → “болванка”
- боезапас → не магазины, а **энергия костюма/контура**

Карта размещения (стандарт оператора)

WristPorts (Запястья)

W1 / W2 — быстрый сайд-арм (ультрабыстрое извлечение)

- роль: “старт боя / добивание / экстренная самооборона”
- ограничение: низкая бронепробиваемость / ограниченный урон

Shoulder Rigs (Плечевые кобуры)

S1 / S2 — тяжёлые пистолеты (2 шт)

- роль: средняя дистанция, пробивной режим, когда ПП недоступно
- баланс: высокая отдача / выше вес / медленнее достать чем W-порт

Belt Back (Пояс сзади)

B1 / B2 — модульные ПП (2 шт)

- один ПП = ближний бой и мобильность
- сцепка B1+B2 = карабин/винтовка (режим дальности/кучности)

ArmBrace Launcher (Предплечье)

A1 — гранатомёт/ракетница “вдоль руки”

- в пассиве: компактен, выглядит как усиленный наруч
- в активе: выдвигается ствол/направляющая
- питание боеприпаса: мини-кассеты (ручка/предплечье)

Back Utility (Спина)

U1 — инструмент или модуль ближнего боя (по профилю)
Рекомендуемый стандарт:

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **Operator Cutter** (резак-инструмент)
  Опционально (редкий модуль):
- **Dual-Blade Module** (двухсекционный клинок)

Anchor (Встроенное)

AN — якорное оружие оператора (резерв, всегда доступно)

Кассеты и боеприпасы (простые и тактические)

Базовый слой (для “не хочу заморачиваться”)

U-Round (Universal Round) — универсальные магазины

Где: пистолеты / ПП / карабин
Эффекты (лайт-версия, всегда):

- *Micro-Stun* (микро-сбой нервной/имплантной реакции)
- *Mark* (слабая метка цели для трекинга/подсветки)
- *Stability Irritation* (лёгкое “раздражение” сущностей: хуже фазирование/реген)

Итог: работает по людям/технике/сущностям “хоть как-то”, но не лучший.

STAB-mode (для Anchor Weapon / Launcher)

Где: якорное оружие и/или гранатомёт (режим)
Эффект: “нормализация связности”

- по сущностям: хуже телепорт/фаза/реген
- по людям: дезориентация/сбивка темпа
- по технике: краткий сбой сенсоров/прицела

Тактический слой (максимальная эффективность, но опционально)

AP-line (Breach) — бронепробитие

Где: магазины для ПП/карабина/тяжёлых
Останов-эффект: *Armor Break*

- режет эффективность брони/щитов
- по роботам: повреждает приводы (замедление)

EMP-line (Blackout) — техника/импланты

Где: магазины + гранаты
Останов-эффект: *System Shock*

- по дронам/турелям: “выключение/стан”
- по имплантным людям: сильный дебафф координации (но без леталки)

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

ANCHOR-line (Nail) — сущности/аномалии

Где: в основном для гранатомёта/ракетницы (R/G кассеты)
Останов-эффект: *Pin* (прибивание к реальности)

- цель хуже двигается “не по законам”
- срывает “мерцание”, “уход в тень”, “перескок”

RESONANCE-line (Tune) — точечное уничтожение сущностей

Где: специальные заряды (R-Cassette)
Останов-эффект: *Desync*

- ломает “контур существования”
- идеален, когда обычный урон слабый

Останавливающие эффекты

Ниже — **унифицированные эффекты**, которые можно использовать во всех оружиях и просто показывать иконками/словами.

Против людей/живого

1. **Sedate (Сон/усыпление)** — дротики, газ, спец-гранаты
2. **NeuroStop (мышечный стоп)** — дротик/пуля спец-линии
3. **Stagger (ошеломление)** — отдача/удар/мини-взрыв
4. **Blind (ослепление)** — светошум/дым с микрочастицами
5. **Mark (пометка)** — раскрывает в дыму/за укрытием, облегчает слежение
6. **Glue/Bind (схватывание)** — пена, липкие гранаты (не леталка)

Против техники/дронов

7. **EMP (отключение/стан)** — гранаты, спец-магазины
8. **Overheat (перегрев)** — плазма/термозаряд, временно снижает темп
9. **Jam (глушение сенсоров)** — портит прицел/обнаружение
10. **Disable (повреждение приводов)** — “подрезание” мобильности

Против сущностей/аномального

11. **STAB (стабилизация зоны)** — снижает аномальные способности
12. **Pin/Anchor (прибивание)** — фиксирует и “приземляет”
13. **Desync (разлад контура)** — сбивает “форму” сущности, снижает реген/фазу
14. **Seal (запечатывание)** — временно блокирует портал/источник

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

15. **Reveal (проявление)** — делает невидимое видимым/уязвимым

Готовая “шпаргалка” игроку (очень коротко)

- **U-Round** = “стреляй во всё, работает средне”
- **AP/Breach** = “против брони и роботов”
- **EMP/Blackout** = “против техники и имплантов”
- **Anchor/Nail + Resonance/Tune** = “против сущностей и аномалий”
- **STAB** = “страховка: снижает аномальную дичь”

Силовые операции во внешних мирах

Снаряжение ERD и Паладинов. Через анкер проходит не больше 20 кг, поэтому техника не доставляется, а собирается на месте: по перемычке идут чертежи и ключи, материю даёт местный мир и энергия «Бастиона». Межмировых кораблей нет: миры связаны анкерами и тоннелями.

«Бастион»

Полевой плацдарм. Ядро всегда одно: маяк, парный анкер, полевой фабрикатор и хранилище энергии. Остальное достраивается модулями под обстоятельства, конфигурация меняется на ходу.

- **«Тень»** - только ядро, маскировка и слабое свечение; тихий возврат.
- **«Крепость»** - силовые стены, flash-щит, стационарные турели; удержание зоны.
- **«Кузня»** - усиленный фабрикатор и склад материала; сборка техники.
- **«Лазарет»** - полноценный пилон и банк энергоячеек; массовое возрождение.
- **«Ворота»** - генератор сквозного тоннеля; груз тяжелее 20 кг и люди без импланта.

Слабое место - маяк ядра: вмешательство запускает самоуничтожение с ЭМИ, намного мощнее портативного, и страдает вся техника вокруг.

Тяжёлая техника

- **«Голиаф»** - боевой каркас 3-4 м с жёсткими точками под тяжёлое оружие и личным силовым щитом. Управляет андроид или оператор внутри.
- **«Носорог»** - бронетранспортёр на гравитационной подушке с подвижным маяком: возрождение едет вместе с атакой.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **Рой** - дроны разведки, подавления и сопровождения, собираются сотнями, ведёт Элли.
- **«Утилизатор»** - узел снабжения прямо в бою: собирает на поле всё, что не приколочено, и перерабатывает в энергию и материалы для фабрикаторов.
- **Орбитальная турель** - планетарная турель, собирается на орбите за несколько забросов.

Расширенный арсенал

Профили S.A.R.M. с допуском «ERD/Паладины only».

- **Гравитационный колодец** - стягивает пехоту и технику в одну точку, ломает строй. Летален только в боевом режиме.
- **Свинцовая взвесь** - облако Живого Свинца на время глушит магию и воздействие на ДУШИ. Редкая и дорогая, глушит и свои импланты.
- **Обратное зеркало** - отряд объединяет песочницы «Отражения» и бьёт по телепатам и магам разума. Нелетально.
- **Импульс** - направленная ЭМИ-волна по технике и дронам.
- **Антиматерия** - снаряды разной плотности, от ручных до орбитальных. Летально.
- **Энергетические ловушки** - ловят ДУШИ павших, чтобы враг не поднял их снова. В боевых действиях это самый очевидный источник почти неограниченной энергии: очистка занимает время, но окупается многократно. Учёт в журнале, контроль I.A.E.S.

Сфера «Жнец»

Ультимативный ход, последний аргумент, когда штурм не удался или среда слишком опасна. Энергетический паразит: сфера, покрытая антиматерией высокой плотности. Постоянно расширяясь, поглощает всё на своём пути до критической массы, затем взрывается, разбрасывая слой антиматерии и нанося колоссальный ущерб.

Сфера питается в том числе энергией ДУШ погибших, поэтому после неё не остаётся свободных ДУШ и аномалия не возникает. Применение - только решение CDC; свои силы выводятся заранее.

Существа

Классы происхождения (Origin Class)

O0 — Terran Baseline (Земные дефолтные)

Обычные животные/люди без аномальных признаков.
Примеры: волки, медведи, люди-рейдеры, стада и т.д.
Протокол: стандартная биология, обычные угрозы.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

O1 — Post-Cataclysm Mutants (Мутации/искажения)

Живое, но изменённое катаклизмом, токсинами, имплантами, радиацией, паразитами.
Протокол: работает физический урон; часто уязвимости к огню/токсинам/ЭМИ (если импланты).

O2 — Synthetic / Machine Entities (Синтетика)

Дроны, турели, автономные платформы, “живые” алгоритмы в железе.
Протокол: EMP/выведение приводов/перегрев/бронебой.

O3 — Bio-Tech Chimera (Био-тех гибриды)

Органика + техно-узлы (имплантная флора/фауна, паразит-станок, “мясной дрон”).
Протокол: комбинированная угроза; лучше EMP+кинетика.

O4 — Anomaly-Native (Аномальная местная жизнь)

Сущности, “родившиеся” внутри аномалий и удерживаемые законами зоны.
Протокол: часто нужны STAB/ANCHOR/RESONANCE, а не просто пули.

O5 — Mnemo-Constructs (Мнемоконструкты)

Собрано из памяти/образов. Это может быть “монстр из мифа”, “страх детства”, “сборка из коллективного архива”.
Протокол: зависит от “якорей”: если знаешь образ/паттерн — можно “развязать” быстрее.

O6 — Egregore / Memetic Entities (Эгрегоры/меметика)

Сущности, которые живут не в плоти, а в **информации/убеждениях/символах**.
Протокол: заражение, воздействие на восприятие; нужны фильтры, карантин, иногда “инфо-оружие”.

O7 — Parasitic Phenomena (Паразит-явления)

Не “существо”, а паразитирующий эффект: тень, плесень, туман, “голод”, который цепляется к людям/местам.
Протокол: зачистка зоны, STAB, запечатывание источника.

Классы формы проявления (Manifest Class)

Это то, что напрямую связано с тем, **чем по нему стрелять**.

M0 — Material (Материальные)

Обычная физика: режется, простреливается, горит.
Оружие: U-Round, AP, дробь, огонь.

M1 — Reinforced (Усиленные)

Плотные/броневые/регенящие.
Оружие: AP + контроль (замедление/оглушение), огонь/кислота/термобар.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

M2 — Semi-Phase (Полуфазные)

То “есть”, то “нет”, часть урона мимо.
Оружие: STAB (чтобы “приземлить”) → потом обычный урон.

M3 — Noncorporeal (Нематериальные)

Физика почти не работает.
Оружие: ANCHOR/RESONANCE, запечатывание источника.

M4 — Swarm/Distributed (Рой/распределённые)

Много малых единиц или “оно везде” (туман, стая, плесень).
Оружие: площадь (гранаты/термобар/дым-реактив), STAB для зоны.

Поведенческие теги (Behavior Tags)

Короткие маркеры для протоколов/AI:

- **B-HUNT** охотник (преследует)
- **B-GUARD** охраняет точку/гнездо
- **B-HERD** стая/коллектив
- **B-LURE** приманивает/маскируется
- **B-INFECT** заражает (укусы/споры/мемы)
- **B-PHASE** фазируется/уходит
- **B-MIMIC** мимикрия под людей/предметы
- **B-TERRIT** территориально агрессивен
- **B-PSY** воздействует на восприятие

Класс угрозы (Threat Class)

- **T1** локальная опасность (одиночки/животные)
- **T2** тактическая (стая/броня/особые атаки)
- **T3** секторная (требует группы/протоколов)
- **T4** объектная (угроза объекту/базе/городу)
- **T5** экзистенциальная (только ACD/закрытые меры)

Как это выглядит в карточке существа (шаблон)

[ID] O5-M2 / B-PHASE, B-LURE / T3

- **Коротко:** “мнемоконструкт полуфазный, приманивает, опасность секторная”
- **Что делать:** STAB → ANCHOR → добивание U/AP

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- **Риски:** визуальные ловушки, потери ориентации

Некоторые из известных существ аномалий и окраинных миров

Бестиарий общий: сюда входят обитатели аномалий и окраинных миров, а также обычные угрозы (O0–O2).

“Снежный Пастух”

Код: O1-M1 / B-HERD, B-TERRIT / T2
Кратко: мутировавший зверь-поводырь, ведёт стаю, выдерживает много урона.
Что делать: U-Round по мелочи, по лидеру AP + огонь/термобар, избегать окружения.
Впервые: северные трассы снабжения, участок “белого провала” возле заброшенных вышек связи.

“Сухарь”

Код: O1-M0 / B-GUARD / T1
Кратко: истощённый рейдер с кустарной бронёй, агрессивен от голода.
Что делать: U-Round, светошум/дым, лучше брать живым (Sedate).
Впервые: подземные переходы станций эвакуации ES.

“Тихий Дрон”

Код: O2-M0 / B-HUNT, B-LURE / T2
Кратко: малый разведчик с бесшумным ходом, метит цель и зовёт подкрепление.
Что делать: EMP/Blackout, дробь/оскол, не давать повесить метку.
Впервые: периметр старого комплекса безопасности ES “S-Delta”.

“Мясной Локатор”

Код: O3-M0 / B-HERD, B-INFECT / T2
Кратко: органика с имплантным узлом, “слушает” шаги и передаёт сигнал стае.
Что делать: EMP по узлу + добивание U, не подпускать (заражение).
Впервые: тоннели сервисных коллекторов рядом с разрушенным медблоком.

“Колючий Рой”

Код: O4-M4 / B-HERD, B-INFECT / T3
Кратко: аномальная стая микросущностей, выглядит как пыль/искры, режет кожу и датчики.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Что делать: площадь (дым/пена/термобар), STAB зоны, избегать долгого контакта.
Впервые: “сухие туманы” на границе аномалии в старом промышленном квартале.

“Пустотник”

Код: O4-M2 / B-PHASE, B-HUNT / T3
Кратко: полуфазный хищник: появляется рывками, атакует из “неполного присутствия”.
Что делать: STAB → ANCHOR (Pin) → добивание AP/U.
Впервые: склад нуль-контейнеров после частичного разрыва мембраны.

“Глухая Маска”

Код: O5-M3 / B-LURE, B-MIMIC, B-PSY / T4
Кратко: мнемоконструкт, имитирует знакомого человека/голос, ведёт в “правильную дверь”.
Что делать: фильтры восприятия, метки пути, REVEAL/проявление, затем ANCHOR.
Впервые: узел эвакуации, где записи камер показывали “несуществующих” людей.

“Ревизор”

Код: O6-M3 / B-GUARD, B-PSY / T4
Кратко: эгрегорный “контролёр”, наказывает тех, кто нарушает “порядок” зоны (символы/правила).
Что делать: не спорить с “правилами”, STAB и SEAL источника, избегать прямого контакта.
Впервые: архивный сектор ES, где персонал сходил с ума от “проверок”.

“Плесень-Решето”

Код: O7-M4 / B-INFECT, B-TERRIT / T3
Кратко: паразит-явление, разрастается по стенам, “просеивает” воздух и забивает лёгкие.
Что делать: герметизация, огонь/химия, STAB зоны, зачистка источника.
Впервые: вентиляционные шахты жилого блока после затопления.

“Серый Сапёр”

Код: O1-M0 / B-LURE, B-GUARD / T2
Кратко: человек-ловушечник, ставит мины из остатков ES.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Что делать: детектор, дым, обход, Sedate при захвате.
Впервые: дороги снабжения между хабами, “полоса костылей”.

“Крепёжник”

Код: O2-M1 / B-GUARD / T3
Кратко: тяжёлый робот охраны, медленный, но с бронеплитами и щитом.
Что делать: AP/Breach, гранаты в сочленения, перегрев.
Впервые: КПП комплекса “S-Delta”, стоит “как был”, но активен.

“Скрипун”

Код: O5-M2 / B-LURE, B-PHASE / T3
Кратко: мнемоконструкт звука: слышишь скрип/шёпот, он “вырезает” реакцию и путает шаги.
Что делать: глушение звука, фильтры, STAB зоны, REVEAL по следу.
Впервые: коридоры станции, где пол давно снят — но звук остался.

“Откат”

Код: O4-M3 / B-PSY, B-GUARD / T4
Кратко: сущность “возврата”: заставляет повторять одно и то же действие (петля поведения), не время — привычка.
Что делать: разорвать паттерн (смена маршрута/свет/шум), STAB, затем SEAL.
Впервые: лестничный пролёт в административном блоке ES.

“Клептомант”

Код: O4-M2 / B-HUNT, B-MIMIC / T3
Кратко: вор “предметов”: выдёргивает вещи из рук/пояса, питается функциональными объектами.
Что делать: ANCHOR (Pin), держать дистанцию, не использовать открытые порты рядом.
Впервые: лагеря операторов на границе аномалии (пропадали инструменты).

“Красный Проводник”

Код: O3-M1 / B-HERD, B-GUARD / T3
Кратко: гибрид, который ведёт стаю по “кабелям” — наводит их на тепло и питание.
Что делать: EMP по узлу, разрыв питания, AP по корпусу.
Впервые: подстанция, где кабели были “как жилы”.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

“Стеклянный Голем”

Код: O5-M1 / B-GUARD / T4
Кратко: мнемоконструкт из образа “идеальной охраны”: прозрачный, но прочный, режет осколками.
Что делать: термобар/удар по площади, затем AP, избегать ближнего боя.
Впервые: музейный павильон, где витрины “ожили” после всплеска зоны.

“Синий Карантин”

Код: O7-M3 / B-GUARD, B-PSY / T4
Кратко: явление-запрет: ощущение “нельзя”, стены становятся “непроходимыми” психологически.
Что делать: протокол группы, метки пути, STAB, ломать символы/источник.
Впервые: бывший медцентр ES, сектор изоляции.

“Лицо В Тумане”

Код: O6-M3 / B-LURE, B-PSY / T4
Кратко: эгрегор, рождается из страха; чем больше боятся — тем плотнее становится.
Что делать: подавление паники (газ/протокол), STAB, REVEAL, затем ANCHOR.
Впервые: эвакуационные бункеры, где люди неделями жили в темноте.

“Ртутный Страж”

Код: O4-M2 / B-GUARD, B-PHASE / T4
Кратко: полуфазный охранник зоны, “перетекает” по поверхностям, отражает часть урона.
Что делать: STAB → ANCHOR → удар по ядру (RESONANCE лучше всего).
Впервые: лабораторный сектор, где пол был покрыт странной “жидкой” плёнкой.

“Оператор Ноль”

Код: O6-M2 / B-HUNT, B-PSY, B-MIMIC / T5
Кратко: легендарный “шаблон оператора”, который копирует поведение бойца и учится на столкновении.
Что делать: избегать повторов тактик, EMP/ANCHOR чередовать, SEAL источника наблюдения.
Впервые: отчёты ACD из закрытого полигона, где тренировались ИИ-профили.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

“Леший”

Код: O5-M2 / B-LURE, B-TERRIT, B-MIMIC / T3
Кратко: “хозяин леса”, путает маршруты, меняет ориентиры, ведёт кругами.
Что делать: метки пути, STAB по площади, ANCHOR при проявлении.
Впервые: лесополоса у заброшенной ЛЭП, где навигация даёт петли.

“Русалка”

Код: O5-M3 / B-LURE, B-PSY / T3
Кратко: голос у воды, тянет в глубину, часто нематериальна.
Что делать: фильтры аудио, REVEAL, затем ANCHOR/SEAL источника.
Впервые: затопленная насосная станция и тоннели дренажа.

“Кикимора”

Код: O5-M2 / B-LURE, B-MIMIC, B-INFECT / T3
Кратко: мелкая “домовая” напасть, живёт в стенах/трубах, ломает сон и внимание.
Что делать: REVEAL, ловушки, пена/клей, ANCHOR при фиксации.
Впервые: жилой блок, где люди слышали шорохи в пустых помещениях.

“Упырь”

Код: O5-M1 / B-HUNT, B-INFECT / T3
Кратко: псевдоживой хищник, поднимается снова, устойчив к боли.
Что делать: огонь/термобар, STAB чтобы сбить реген, добивание AP.
Впервые: морг медцентра, где “пустели” камеры хранения.

“Вий”

Код: O5-M3 / B-GUARD, B-PSY / T4
Кратко: “тяжёлый взгляд” — ломает волю, проявляет скрытое, давит как пресс.
Что делать: не смотреть напрямую (фильтры/дым), STAB, затем ANCHOR по источнику.
Впервые: архивный зал с зеркальными перегородками и слепыми камерами.

“Вендиго (алгонкинские легенды)”

Код: O5-M1 / B-HUNT, B-INFECT, B-PSY / T4
Кратко: голод как форма, сильный, “замораживает” мораль и тело, заражает отчаянием.
Что делать: огонь/термо, не оставаться одному, STAB чтобы сбить “ауру”.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Впервые: морозные пустоши у караванного пути, где пропадали группы.

“Джинн (арабо-персидская традиция)”

Код: O6-M3 / B-LURE, B-PSY, B-MIMIC / T4
Кратко: эгрегор “сделки/желаний”, обещает выгоду, берёт цену позже.
Что делать: никаких “обещаний”, протокол решений, STAB, SEAL узла проявления.
Впервые: “рынок обмена”, где появлялись аномально выгодные предложения.

“Дуллахан (кельтский всадник без головы)”

Код: O5-M2 / B-HUNT, B-GUARD / T4
Кратко: “сборщик долгов”, появляется на дорогах, блокирует путь, отмечает цель.
Что делать: дым/заслоны, ANCHOR чтобы сбить рывки, избегать прямой погони по трассе.
Впервые: шоссе к старому хабу, где транспорт “глох” ровно в одном месте.

“Горгона/Медуза (греческая мифология)”

Код: O5-M3 / B-GUARD, B-PSY / T4
Кратко: “паралич взглядом” — не камень буквально, а жёсткая нейро-фиксация/ступор.
Что делать: визоры/перископ-режим, EMP если есть техно-узлы, STAB и добивание.
Впервые: галерея статуй, где “новые экспонаты” появлялись сами.

“Они (японская традиция)”

Код: O5-M1 / B-HUNT, B-TERRIT / T4
Кратко: демон-силач, почти “танк”, ломает укрытия, давит страхом.
Что делать: AP/Breach, термобар по площади, STAB чтобы резать “ярость”.
Впервые: разрушенный спорткомплекс/арена, ставшая “территорией силы”.

Enqelios Universe © 2026 by Nikita Reshetnyak (TRJfl@sh) is licensed under CC BY-NC-SA 4.0